NINTENDO Wii • NINTENDO DS • Wii/DSi WARE • RETRO

04/10 • AUSGABE 156 • € 3,50

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSSES NINTENDO-MAGAZIN

WWW.N-ZONE.DE

Österreich € 4,- Schweiz sfr 7,- Benelux € 4,20
Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 4,50

GRATIS-POSTER!

Mit coolem Mario-Motiv und dem topaktuellen PokéDex!

METROID: OTHER M

Spieleindrücke zu Nintendos neuem Action-Shooter für die Wii!

RED STEEL 2

Im Test: Toller Mix aus Comic, Schwertkämpfen und Ballerei!

SUPER MARIO GALAXY 2

Angespielt: Das beste Jump & Run aller Zeiten wird noch besser!

POKÉMON GOLD/SILBER

Das braucht jeder Fan! XXL-Test, Lösung und PokéDex-Poster!

RED STEEL 2

KALTBLÜTIGE PRÄZISION

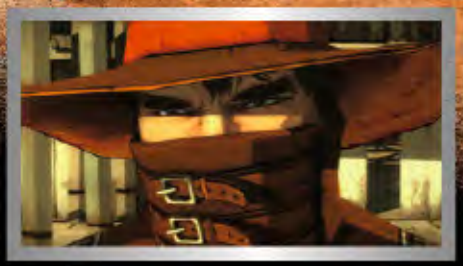
Speziell entwickelt für
Wii MotionPlus™
Bundle-Version erhältlich

Wii™ Wii MotionPlus™ www.redsteel2.com UBISOFT

© 2009 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Red Steel, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Wii, the Wii logo and Wii MotionPlus are trademarks of Nintendo. © 2006 Nintendo.

Red Steel 2, der Nachfolger des gefeierten Wii-Launchtitels kehrt am 25. März mit kunstvollem Design und dichter Atmosphäre auf die Wii zurück. Ort der Handlung ist Caldera City, Metropole inmitten einer amerikanischen Wüstenlandschaft, wo fernöstliche und westliche Kulturen aufeinander treffen. Im Verlauf des Spiels schlüpfst Du in die Rolle eines einsamen Kämpfers – stelle Dich herausfordernden Feinden und trete fiesen Bossen in epischen und intensiven Kämpfen entgegen! Bist Du der Herausforderung pausenloser Action und Spannung gewachsen?

Red Steel 2 stellt eine Revolution im Kampfgenre dar und nutzt die Möglichkeiten des neuen Wii-Motion-Plus-Adapters voll aus, indem die Bewegungen des Spielers punktgenau auf den Bildschirm übertragen und wiedergegeben werden. Der Schwerpunkt der Steuerung liegt auf Schwertkämpfen, Feuergefechten und purem Spielspaß. Wii Motion Plus erkennt die Stärke und Geschwindigkeit Deiner Bewegungen und erlaubt es Dir, Deinen Widersachern im Spiel mit Kraft und Präzision zuleibe zu rücken!



Ab 25. März erhältlich!

Kids Zone

Anime, Games, Rätsel & mehr

Dein Anime-Magazin aus der TV-Werbung

» Alles über eure Lieblings-Animes » Specials zu Trading-Cards » Tipps, Combos, Cheats
» News zu PC- und Videospielen, Kino, DVD, Musik » 14 Tage Anime-TV-Programm
» Jede Ausgabe mit genialem Extra

HERZLICH WILLKOMMEN,
LIEBE NINTENDO-FANS!

Es gibt Monate, in denen sich die N-ZONE-Redaktion am liebsten mehrere Titelbilder und unbegrenzt viele Seiten wünscht. So der Fall im euch vorliegenden Heft, aus dessen Themen man eigentlich drei prallgefüllte N-ZONE-Ausgaben hätte stricken können. **Pokémon HeartGold/SoulSilver** und **Red Steel 2** waren heiße Anwärter aufs Cover, doch wenn plötzlich Altmeister Mario ins Spiel kommt, gebührt natürlich ihm der beste Platz in und auf der N-ZONE. Kein Wunder, schließlich werden unsere brandheißen Spieleindrücke und Infos zu **Galaxy 2** bei vielen Nintendo-Spielern für glänzende Augen sorgen. Darüber hinaus haben wir weitere spannende Berichte zu Software-Krachern, auf die wir schon seit Monaten sehnlichst warten – etwa **Metroid: Other M** oder **Monster Hunter Tri**. Und als Präsent für unsere Leser gibt's ein cooles Poster mit aktuellem **Super Mario Galaxy 2**-Motiv obendrauf!

Auch abseits der großen Nintendo-Titel gibt es in diesem Monat wieder eine Menge zu berichten: So haben wir uns im Testteil die aktuell interessantesten Games für Wii und DS vorgeknöpft, darunter natürlich auch Geheimtipps wie **Fragile Dreams** oder **Avalon Code**. Und wie in jeder Ausgabe dürft ihr euch auf einen prallvollen Retro-Teil, die neuesten Download-Spiele für Wii- und DSi-Ware sowie Meinungen unserer Leser und aus der Online-Communitiy freuen. Apropos Online: Wie gewohnt findet ihr ergänzendes Material zu den Berichten im Heft auf unserer Webseite: www.n-zone.de.

Pokémon-Fans kommen im aktuellen Heft ebenfalls voll auf ihre Kosten: Denn wir haben nicht nur **HeartGold/SoulSilver** auf acht Seiten getestet, sondern auch den ersten Teil unserer Komplettlösung sowie den ersten Teil unseres PokéDex-Posters im Heft. Da bleiben keine Wünsche unerfüllt, oder etwa doch? Ihr habt Ideen oder Anregungen für eure N-ZONE? Dann mailt an redaktion@n-zone.de, denn schließlich wollen wir euch, unsere Leser rundum glücklich machen!

Wir wünschen viel Spaß mit der neuen Ausgabe!

Euer N-ZONE-Team

DAS TEAM

SUPER MARIO GALAXY 2

POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER

ZAHLEN & FAKTEN

Wissenswertes und Skurriles über die Entstehung dieser N-ZONE

- **Seitenzahl des Monats:** *32. So viele Seiten haben wir diesmal für Pokémon HeartGold & SoulSilver reserviert: 8 Seiten Test + 16 Seiten Lösung + 8 Seiten DIN-A2-Poster.*
- **Zeichenzahl des Monats:** *35.100. Aus so vielen Buchstaben und Satzzeichen besteht die Pokémon-Lösung. Mit dem Korrekturlesen waren Tom und das Lektorat einige Stunden beschäftigt.*
- **Minutenzahl des Monats:** *90. So lange spielten wir die Demoversion von Super Mario Galaxy 2 in London Probe. Jeden Abschnitt absolvierten wir drei Mal.*
- **Wertung des Monats:** *98. So hoch würde die Spielspaßwertung von **Mega Man 10** ausfallen, wenn es allein nach Christoph ginge. Geht es zum Glück aber nicht.*
- **Ankündigung des Monats:** *Das wohl von jedem Nintendo-Fan heiß ersehnte **Super Mario Galaxy 2** erscheint bereits am 11. Juni in Europa – am Tag des Auftaktspiels der Fußball-WM!*
- **Entscheidung des Monats:** *„Wir pfeifen am 11. Juni auf Fußball – und zocken lieber Mario!"*
- **Wunsch des Monats:** *Donkey Kong Country 4*

INHALT 04/2010

CHRISTOPH
Für euch habe ich den Nintendo Media Summit 2010 besucht und spannende Spieleindrücke gesammelt. **Super Mario Galaxy 2** bietet etliche neue Raffinessen, aber sind diese auch gut umgesetzt? Im Heft nehmen wir auch Yoshis Rolle unter die Lupe.

VORSCHAU | SUPER MARIO GALAXY 2

THOMAS
Ein Traum für jeden Pokémon-Fan: Wir testen **HeartGold/SoulSilver** auf stolzen 8 Seiten! Und im ersten Teil unserer ausführlichen Komplettlösung lotsen wir euch durch die ersten elf Kapitel des neuesten **Pokémon**-Mega-Hits! Viel Spaß!

TEST + TIPPS | POKÉMON HEARTGOLD/SOULSILVER

START

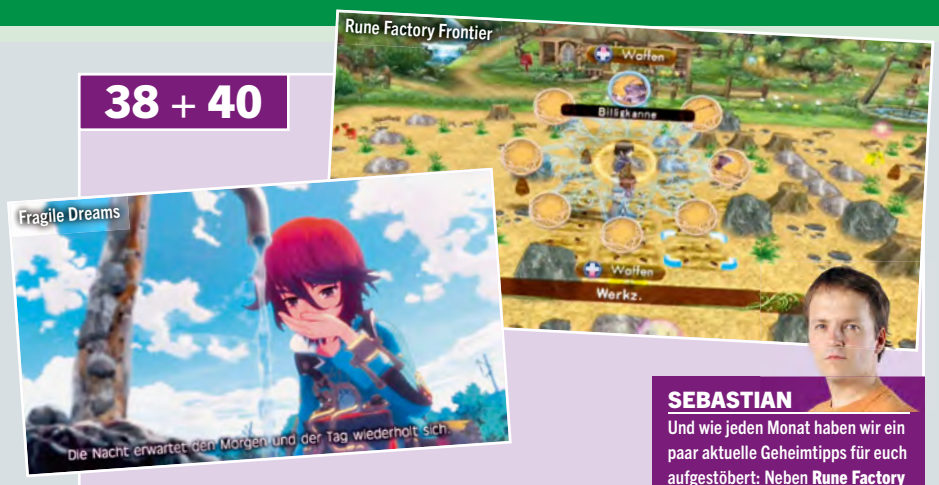
Editorial	05
Inhalt	06

VORSCHAU

Magazin	08
Most Wanted	12
Wii	
Metroid: Other M	22
Monster Hunter Tri	26
Nintendo Media Summit	12
Super Mario Galaxy 2	16

TEST

Charts	58
Das Team	39
Kalender	32
Meinungsmache	30
Release-Termine	31
So testen wir	28
Top-Spiele	56
Wii	
Alice im Wunderland	42
Calling	41
Final Fight 3 (Virtual Console)	60
Fragile Dreams	38
Frogger Returns (WiiWare)	61
GTI Club Supermini Festa	43
Guitar Hero Van Halen	43
Phoenix Wright: Ace Attorney (WiiWare)	60
Red Steel 2	
Rune Factory Frontier	40
Sonic & Knuckles (Virtual Console)	61
DS	
Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	52
Alice im Wunderland	42
Avalon Code	54
Downtown Texas Hold'em (DSiWare)	62
Flight Control (DSiWare)	62
New English Training: Lernen mit Takt (DSiWare)	63
Picross 3D	55
Pokémon HeartGold/SoulSilver	44
Snakenoid (DSiWare)	63



TEST | FRAGILE DREAMS + RUNE FACTORY FRONTIER

SEBASTIAN
Und wie jeden Monat haben wir ein paar aktuelle Geheimtipps für euch aufgestöbert: Neben **Rune Factory Frontier**, dem neuesten Ableger der **Harvest Moon**-Reihe, testeten wir das Action-Adventure **Fragile Dreams** für die Wii.

VORSCHAU | METROID: OTHER M

CHRISTOPH
Das etwas andere **Metroid**-Abenteuer verspricht eine ganz neue Spielweise. Aber wie gut wird Samus Arans Rückkehr auf die Wii? Lest bei uns fundierte Meinungen zu den ersten 30 Spielminuten!

ONLINE

DSi-Kanäle 62
VideoGamesZone 74
Wii-Kanäle 60

SERVICE

Spielerforum 90
Tipps & Tricks:
Excitebike World Challenge 72
Pokémon HeartGold/SoulSilver 44
Professor Layton und die Schatulle der Pandora 72
Silent Hill: Shattered Memories 73
Street Fighter Alpha 2 73

RETRO

Der große Ideen-Klau 68
Pixel-Liebe – Pixel-Hass 70
Retro-Startseite 66

MEINUNGEN

Kolumne 94
Leserbriefe 92

FINALE

N-ZONE-Shop 96
Heftvorschau 98
Impressum 98

ALLE TITEL DIESER AUSGABE

Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth, Test 52
Alice im Wunderland, Test 42
America's Next Topmodel, News 09
Animal Kororo, News 09
Avalon Code, Test 54
Calling, Test 41
Dark Void Zero, Online 63
Downtown Texas Hold'em, Online 62
Dragon Ball: Origins 2, News 11
Excitebike World Challenge, Tipps 72
Family Party: Winter Fun, News 09
Final Fight 3, Online 60
Flight Control, Online 62
Fragile Dreams, Test 38
Frogger Returns, Online 61
GTI Club Supermini Festa, Test 43
Guitar Hero Van Halen, Test 43
Jett Rocket, Online 61
Mega Man 5, Retro 67
Metroid Prime: Other M, Vorschau 22
Mickey's Speedway USA, Retro 66
Monster Hunter Tri, Vorschau 26
MX vs. ATV Reflex, News 09
New English Training: Lernen mit Takt, Online 63
Phoenix Wright: Ace Attorney, Online 60
Picross 3D, Test 55
Pokémon HeartGold/SoulSilver, Test, Tipps 44, 74
Professor Layton und die Schatulle der Pandora, Tipps 72
Puzzle Chronicles, News 09
Red Steel 2, Test 34
Rune Factory Frontier, Test 40
Silent Hill: Shattered Memories, Tipps 73
Snakenoid, Online 63
Sonic & Knuckles, Online 61
Street Fighter Alpha 2, Tipps 73
Super Mario Galaxy 2, Vorschau 16
Toy Story Mania, News 09
WarioWare: Do It Yourself, News 08

Täglich aktuelle News, Shots & Videos unter www.n-zone.de

WARIOWARE: DO IT YOURSELF

DS | WiiWare Bahn frei für einen verrückten Minispiel-Baukasten à la Wario!

Wii- und DS-Spieler sind es mittlerweile gewohnt, eigenhändig Spielinhalte zu erstellen und sie dann mit Freunden zu teilen: In **Flipnote Studio** kreieren wir selbst gekritzelte Daumenkino-Filmchen, in **Excitebike World Challenge** laden wir selbst gemachte Strecken hoch und bei **Animal Crossing** sorgen wir liebevoll dafür, dass unser eigenes Dörfchen wächst und gedeiht. **WarioWare: Do It Yourself** setzt noch einen drauf: Das Spiel wäre ohne die kreative Beteiligung der Spieler bloß ein gewöhnlicher Titel unter vielen – so ist es eine Spielwiese für erfinderische Köpfe! Denn Wario hat nicht nur 90 neue Minispiele im Gepäck (darunter einige mit Nintendo-Bezug, siehe untere Screenshot-Zeile), sondern auch einen eigenen Level-Editor entwickelt. Dort legt ihr euch etwa auf eine Aufgabe fest (etwa „Spring!“), zeichnet mit dem Touchpen eine Figur und sagt dem Spiel, was es darstellen soll. Beispiel: Drückt der Spieler zum Zeitpunkt X die A-Taste, gilt der Abschnitt als gelöst und die Textzeile „Geschafft!“ blitzt auf. Oder: Tippt der Spieler X Mal auf den Touchscreen, wird die Animation Y ausgelöst. Zu guter Letzt komponiert ihr noch eine eigene Hintergrundmusik, die währenddessen abgespielt werden soll. Seid ihr mit dem Werk, das in der Regel weniger als fünf Sekunden dauert, zufrieden, ladet ihr es schließlich per Wi-Fi Connection hoch. Es kann dann auch im WiiWare-**Showcase** gezockt werden. Ihr merkt schon: Dieser etwas andere Level-Editor zielt auf extrem kreative Zocker ab. Verrückt, auf welche Ideen Wario so kommt! ■

Christoph meint: *„Das verschollen geglaubte **WarioWare: Do It Yourself** erscheint doch noch in Deutschland – zwar ziemlich exakt ein Jahr nach der japanischen Veröffentlichung, aber immerhin kommt es zu uns. Weniger erfreulich ist die Tatsache, dass es als Vollpreistitel angeboten wird. Das Konzept schreit eher nach einem Vertrieb als DSiWare. Doch wenigstens kommen so viel mehr Spieler in den Genuss dieser kreativen Spielwiese. Bis zur Auslieferung am 30. April 2010 rufe ich euch unbedingt noch dazu auf, den **Flipnote Studio**-Kanal mit neuen, selbst gemachten Daumenkino-Videos zu füttern. Meinen findet ihr hier: tinyurl.com/flipnote-christoph. Wo sind eure Ideen?“*

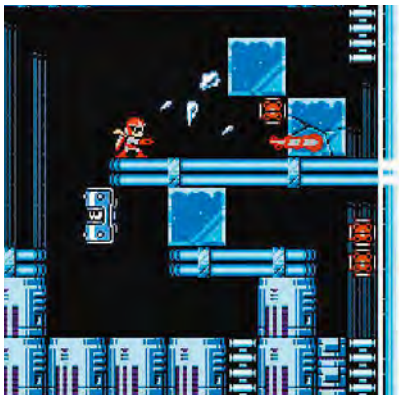
DIE RETRO-OFFENSIVE

Castlevania, **Mega Man**, **Perfect Dark**: Wir zelebrieren die Rückkehr starker Retro-Action!

Man könnte glatt meinen, alle Hersteller hätten sich darauf verständigt, im März ihre Leidenschaft für pixelige Spielfiguren, piepsige Musik und digitale Zwei-Tasten-Steuerung im Wii-Shop-Kanal zu konzentrieren. Den Anfang machte **Castlevania: The Adventure ReBirth**, ein gutes Remake des Game-Boy-Seriendebüts – leider ohne Speicher- oder Passwortfunktion. Die Durchspielzeit beträgt etwa eine Stunde. Eine Woche später betrat **Mega Man 10** die Bühne. Bei diesem Action-Kracher versprach Capcom, bis Ende April einen neuen Charakter (200 Nintendo Points), den Endlos-Modus (300) sowie drei neue Levels (jeweils 100) nachzuliefern. Und zu guter Letzt ein Blick über den Tellerrand: Der N64-Referenz-Shooter **Perfect Dark** ist mittlerweile als Remake erhältlich, wenn auch leider nicht für eine Nintendo-Konsole: Das immer noch sehr gute Spiel wird als Xbox-Live-Arcade-Titel für rund zehn Euro angeboten – Online-Gefechte für acht Spieler inklusive. ■

Castlevania: The Adventure ReBirth (WiiWare)

Perfect Dark (früher N64, jetzt Xbox Live Arcade)



Mega Man 10 (WiiWare)

KIDS & CASUAL

Hier ist die Rubrik für alle Spiele, in denen Schlagworte wie „Party“, „Pferdehof“, „Sport“ und dergleichen vorkommen. Kurz und knapp: Wir stellen euch Software vor, die nicht unbedingt für Vollblut-Zocker gedacht, aber dennoch in irgendeiner Form relevant ist.

TOY STORY MANIA (Wii)

Diese Minispielsammlung basiert auf der gleichnamigen Attraktion im Disney-World-Freizeitpark. Während die Besucher in Florida mit virtuellen Kanonen auf ihre Ziele ballern, schießen die Wii-Zocker einfach mit ihrer Fernbedienung. Der Haken dabei: Die simple Spielmechanik motiviert nicht allzu lange. Nachdem man eine Viertelstunde lang alle möglichen Ringe auf Plastiksoldaten oder Raketen geschleudert hat, kommt unweigerlich die Frage auf: „War's das schon?“ Die liebevolle Präsentation mit deutsch vertonten Filmschnipseln ist der größte Trumpf des Spiels, der 3D-Modus mit Papierbrillen dagegen blanker Unsinn. ■

AMERICA'S NEXT TOPMODEL (Wii)

Wie sieht der Alltag einer Topmodel-Bewerberin aus? Glaubt man der Wii-Umsetzung der amerikanischen TV-Castingshow, zicken sich die Mädels gegenseitig an, verzehren einen Obstsalat und einen Keks (!) als vollwertige Mahlzeiten, kaufen sich ständig neue Klamotten und legen sich noch vor Sonnenuntergang schlafen, damit sie für den nächsten Tag fit sind. Klingt nach einer Menge Blödsinn? Ihr habt vollkommen recht! **America's Next Topmodel** ist zwar technisch auf durchaus akzeptablem Niveau, allerdings sind spielerische und inhaltliche Qualität definitiv fragwürdig. Selbst Heidi Klum würde so einen Schmarrn nicht spielen! ■

FAMILY PARTY: WINTER FUN (Wii)

Schon allein der Titel dieser Minispielsammlung enthält alle Begriffe, die bei uns normalerweise die Alarmglocken schrillen lassen – leider zu Recht. **Family Party: Winter Fun** unterbietet selbst unsere niedrigen Erwartungen. Die Steuerung der Minispiele ist wenig intuitiv und die Figuren – keine Original-Miis – agieren derart fröhlich, dass einem eher nach Abschalten zumute ist. Dafür ist die Anzahl der integrierten Spielchen durchaus beachtlich: 30 Disziplinen – von Klettern über Curling bis hin zur Schneeballschlacht – hat nicht mal **Mario & Sonic bei den Olympischen Winterspielen** zu bieten. Dafür kommt bei der Genre-Referenz wenigstens Spaß auf! ■

MX VS. ATV REFLEX (DS)

Wer sich gerne abseits befestigter Strecken austobt, sollte einen Blick auf **MX vs. ATV Reflex** riskieren. Technisch macht das Rennspiel abgesehen vom schwachen Sound und der manchmal etwas unpräzisen Steuerung einen guten Eindruck, spielerisch bietet es ordentliche Unterhaltung – auf Dauer allerdings recht wenig Abwechslung. Hierfür sorgen zwar die Tricks und zahlreichen Klassen, doch nach mehreren Stunden hält den Spieler auch die flüssige 3D-Optik nicht mehr bei Laune. Unterm Strich ein ordentliches Rennspiel, das zwar die eine oder andere Macke hat, aber dennoch – zumindest eine Zeitlang – Spaß bereitet. Eben ein durchschnittlicher Rennspielvertreter. ■

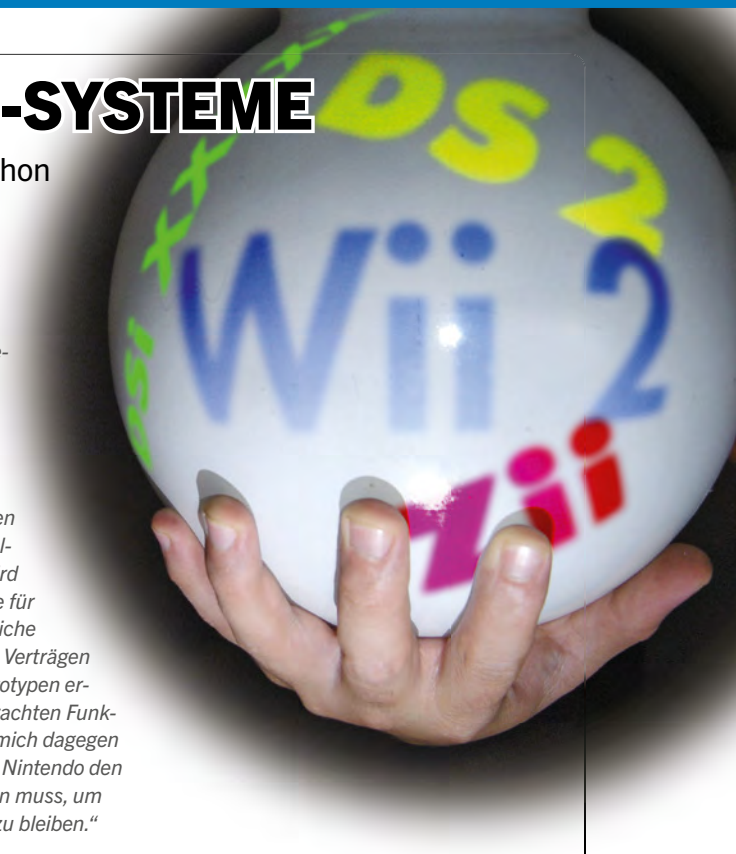
ANIMAL KORORO (DS)

Dieses Knobelspiel erinnert ein bisschen an **Pokémon Link**. Man muss die Tierchen auf dem unteren Bildschirm immer in vorgegebene Richtungen rollen, bis sich zwei gleiche berühren. Doch während ihr mit dem Touchpen hektisch herumklickt, um passende Paare zu finden, tickt die Uhr unerbittlich weiter – so kommt mit fortschreitender Spielzeit immer mehr Stress auf. Wer sich nicht an der schrillen Comic-Grafik mit den dauerhaft grinsenden Tiergesichtern stört, bekommt ein gutes Puzzlespiel geboten. Allerdings sind viele ältere Genre-Alternativen inzwischen deutlich günstiger. In den USA ist **Animal Kororo** übrigens unter dem Titel **Rollin' Rascals** erschienen. ■

PUZZLE CHRONICLES (DS)

Das hier abgedruckte Bild sieht aus, als hätten wir es seitenverkehrt ins Heft gepackt? Falsch! **Puzzle Chronicles** sieht zwar aus wie eine Mischung aus **Tetris** und **Dr. Mario**, spielt sich aber „verkehrt herum“: Die Blöcke fliegen von links ins Bild und ihr müsst sie so drehen und ins Steingebilde einsetzen, dass sie sich mit einer Explosion auflösen. Wenn ihr den Gegner, der auf der gegenüberliegenden Seite seine Klötzchen versenkt, so weit zurückgedrängt habt, dass er nicht mehr agieren kann, gilt der Level als beendet. Nebenbei wird eine kleine Geschichte um das Ashurin-Kaiserreich erzählt. All das ist gut gemacht, nur die simple Grafik enttäuscht. ■

DIE NEUEN NINTENDO-SYSTEME



Welche vermeintlichen Branchenkenner kennen schon jetzt den neuen Nintendo DS und die nächste Wii?

Je näher die E3-Messe (Mitte Juni) rückt, desto wilder werden die Spekulationen um die nächste Generation der beiden Nintendo-Konsolen. Es gilt als ausgemachte Sache, dass Nintendo noch dieses Jahr den DS-Nachfolger präsentiert – denn das jetzige Modell hat mittlerweile fünfeinhalb Jahre auf dem Buckel, die drei Alternativmodelle DS Lite, DSi, DSi XL mal ausgeklammert. Immer wieder melden sich jetzt angebliche Branchenkenner zu Wort, die etwas von neuen Funktionen der nächsten Konsolen-Ära wissen wollen. Selbst der japanische Nintendo-Boss Satoru Iwata kündigte höchstpersönlich eine mobile Bewegungssteuerung an – die er dann wieder dementierte, angeblich aufgrund eines Missverständnisses beim Interview mit einem japanischen Journalisten. Was auch kommen mag: Wir haben für euch die Faktenlage recherchiert. ■

Christoph meint:
„In Zeiten des Internets ist es extrem schwierig geworden, Insider-Wissen unter Verschluss zu halten. Anonyme Blogs, scheinbar offizielle Twitter-Seiten und Foren-Beiträge mit verschwommenen Bildern angeblicher Prototypen vermasseln so manche Enthüllungstaktik. Aber Nintendo wird alles dafür tun, die Faktenlage für sich zu behalten. Nur verlässliche Entwickler mit wasserdichten Verträgen werden überhaupt vorab Prototypen erhalten. Die ins Gespräch gebrachten Funktionen (siehe unten) sind für mich dagegen allesamt so gut wie sicher, da Nintendo den technischen Fortschritt nutzen muss, um Pionier in puncto Innovation zu bleiben.“

Funktion	Gerüchtequelle	Was steckt dahinter?	Wahrheitsgehalt
Neuer DS mit integrierter Bewegungssteuerung	Satoru-Iwata-Interview in der japanischen Tageszeitung **Asahi Shimbun**	Kippsensoren, wie man sie von der Wii-Fernbedienung kennt – in Verbindung mit einer Kamerafunktion	Wahrscheinlich, zumal schon der DSi über Kameralinsen verfügt. Da wären Kippsensoren eine Verbesserung.
Neuer DS mit **Pokémon**-Spiel	Anonymer Angestellter der Pokémon Company	Die **Pokémon**-Macher besitzen schon Entwickler-Kits und arbeiten an einem völlig neuen Ableger ihrer bekannten Rollenspielserie	Sehr sicher, denn was wäre Nintendo ohne die Pokémon? Denkbar wäre auch, dass das Spiel mit dem alten Nintendo DS kompatibel ist.
Neuer DS mit Rumble-Touchpen	Nintendo-Patentantrag	Touchpen mit Rüttelsensoren	Offizielle Quelle, daher wahrscheinlich
Neue Wii mit HD-Grafik	Satoru-Aussage während einer Pressekonferenz (auf die Frage eines Journalisten nach einer HD-Wii)	Der Nintendo-Boss ist HD prinzipiell nicht abgeneigt, stellt aber spielerische Innovation vor Technik-Updates.	Die nächste Wii ohne HD-Grafik? Kaum vorstellbar. 780p- oder 1080p-Auflösung ist der künftige Standard.

GERÜCHTEKÜCHE
.....wir wärmen alles für euch auf

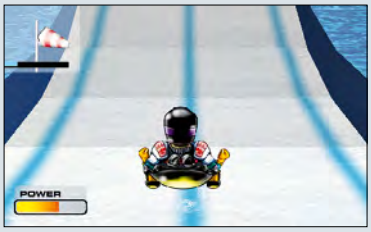
Da die nächste Wii-Generation mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit das Steuerungskonzept der jetzigen Wii weiterführt, ist auch eine Abwärtskompatibilität zu den bisherigen Discs wahrscheinlich. Denn Schüttelsensoren, eine Mauszeigerfunktion und Miis sind inzwischen so etabliert, dass Nintendo daran vermutlich festhalten wird. Auch hochskalierte Grafik ist denkbar.

Auf amerikanischen Händlerlisten ist der Titel **Rogue Squadron** aufgetaucht, als System wird die Wii genannt. Allerdings ist eine Veröffentlichung unserer Meinung nach unwahrscheinlich, da a) der angebliche Preis mit 30 Dollar viel zu niedrig wäre und b) im selben Atemzug ein weiteres Spiel aufgeführt wird: **Project H.A.M.M.E.R.** – und dieses Projekt wurde bekanntlich schon vor längerer Zeit E.I.N.G.E.S.T.A.M.P.F.T.

TOPS & FLOPS

↑ MARIO FÄHRT WOK

Kaum zu glauben: Bei Stefan Raabs nächstem Sport-Event, der Wok-WM 2010, wird Mario höchstpersönlich als Teamchef mitwirken und seine Kameraden anfeuern: Simon Gosejohann und Elton kennen Nintendo-Fans noch von den aktuellen DS-Werbespots. Außerdem flitzen DTM-Pilot Timo Scheider und Profirodler Robert Manzenreter in der Kochschüssel um die Bestzeit. Wer im Minispiel auf der Nintendo-Website (siehe Bild) den Punkterekord einfährt, hat zudem die Chance, als Wildcard-Gewinner selbst den Kanal herabzubrettern. Schafft es vielleicht ein N-ZONE-Leser aufs Podest?



↓ UNTER VERSCHLUSS

Regelmäßig fragen uns Leser, wo die Baseballsimulation **Mario Super Sluggers** und der Wii-Renner **Excitebots Trick Racing** (im Bild) bleiben. Die ernüchternde Antwort: Sie kommen überhaupt nicht! Beide Titel bleiben weiterhin Japan- und US-exklusiv – was nach den geringen Verkaufszahlen allerdings aus unternehmerischer Sicht nachvollziehbar ist. Zumindest hat Nintendo of Europe die Veröffentlichung von **Sin & Punishment: Successor of the Earth** inzwischen fest für Deutschland bestätigt.

↑ PREMIERE IN LONDON

Der Pilotenstreik hat nicht nur die Flughafen-Mitarbeiter in Hektik versetzt, sondern auch die N-ZONE-Redaktion: Um die Nintendo-Neuheiten in London bloß nicht zu verpassen, nahm Christoph erst schrilles Weckerklingeln um vier Uhr früh in Kauf, dann eine Ankunft daheim um 3 Uhr nachts. Doch der Lohn all dieser Mühe: eine megaaktuelle Vorschaustrecke ab Seite 14, auf die wir ein kleines bisschen stolz sind …

↑ WIE MASS-GESCHNEIDERT

Erst in einer der letzten Ausgaben hatten wir die Einfallslosigkeit der Zubehör-Fabrikanten kritisiert, jetzt bewies uns Bigben Interactive das glatte Gegenteil: Der Hersteller bietet auf www.designskins.com individualisierte Konsolenaufkleber für Wii, DS, GameCube, diverse Game Boys und Super Nintendo an. Wer etwa seinen Schäferhund so sehr liebt, dass er ihn als Sticker auf seinen DS pappen möchte, kann dies jetzt tun. Allerdings ist der Preis mit knapp 25 Euro für eine Wii-Folie recht hoch.

↑ GESCHENKE-OFFENSIVE

In letzter Zeit ist es eher ruhig um den Club Nintendo geworden. Dabei sind einige coole Prämien in den Sternekatalog gewandert: Wer seine gekauften Spiele fleißig bei Nintendo registriert, kann sie gegen **Animal Crossing**-CDs, Nintendo-Regenschirme oder **Zelda**-Strandlaken eintauschen. Japaner haben's noch besser: Dort ist zum Beispiel ein DS-Case im Stil von Marios Mütze erhältlich. Das wollen wir auch!

DRAGON BALL ORIGINS 2

DS Son-Gokus Reise ist noch längst nicht vorbei!

Es kommt selten vor, dass ein Spiel zu einem Manga den Fans und den Kritikern gleichermaßen gefällt. **Dragon Ball: Origins** heimste im N-ZONE-Test eine Mehrspielerwertung von 80 % ein – und legte damit den Grundstein für einen adäquaten Nachfolger. Der verspricht eine spannende Geschichte, die inmitten der Red-Ribbon-Ära spielt, packende Bosskämpfe und eine verbesserte Steuerung per Digikreuz oder Touchpen. Wahlweise zockt ihr auch gemeinsam mit einem Freund und greift dabei auf euer Charakterprofil im Einzelspielermodus zu. Polygonale Umgebungen und gut modellierte Figuren sind schon jetzt ein Indiz für ein sauber umgesetztes Spiel. **Dragon Ball: Origins 2** soll allerdings erst im Sommer erscheinen. Das ist ein recht vage formulierter Zeitraum, aber vielleicht nutzt der eine oder andere Son-Goku-Kenner die Wartezeit dazu, das **Origins**-Debüt zu spielen. Denn das wird derzeit vielerorts für weniger als 15 Euro angeboten. ■

Christoph meint: *„Die Zeiten, in denen **Dragon Ball**-Fans mit lieblos zusammengeschusterten Prügelspielen abgespeist wurden, scheinen vorbei zu sein. Namco Bandai hat schon beim ersten Teil bewiesen, dass die Entwickler aus einer renommierten Manga-Vorlage ein gutes Spiel fabrizieren können. Wenn der versprochene Koop-Modus spielerisch funktioniert, ist sogar der Hitstempel möglich. Allerdings muss die Story für Einzelspieler im Vergleich zum Seriendebüt definitiv verbessert werden!"*

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich Leser und Redaktion.

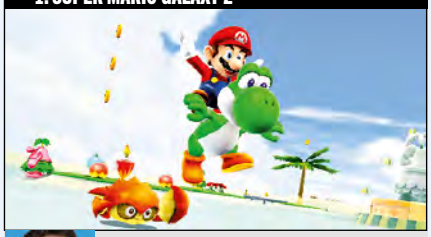
1 SUPER MARIO GALAXY 2

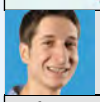
HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: JUMP & RUN /// TERMIN: 11. JUNI 2010

Monatelang haben wir nach neuen Infos und Screenshots Ausschau gehalten, jetzt ließ Nintendo zum Media Summit die Katze aus dem Sack: Schon im Juni dürfen wir uns ins neue Mario-Abenteuer stürzen! Und obendrein hatten wir die Gelegenheit, das kommende Meisterwerk ausführlich anzuspielen. Unsere Eindrücke findet ihr ab Seite 16 der aktuellen N-ZONE.

REDAKTIONS-TOP 5

1. SUPER MARIO GALAXY 2





Ich hab's gespielt! Und kann nur eines sagen: **Super Mario Galaxy 2** wird der absolute Mega-Hit!

1 ►		GENRE	Jump & Run
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Mai 2010

2. METROID: OTHER M

2 ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	Nicht bekannt

3. ZELDA Wii

5 ▼		GENRE	Action
ENTWICKLER	Nintendo	TERMIN	2010

4. MONSTER HUNTER TRI

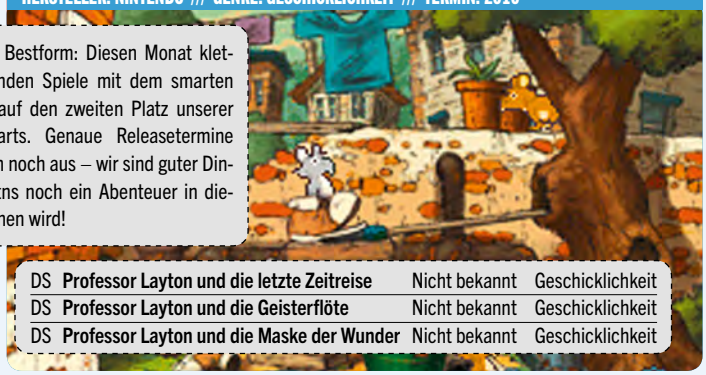
Neu ▲		GENRE	Rollenspiel
ENTWICKLER	Capcom	TERMIN	23. April 2010

5. DISNEY MICKEY EPIC

4 ▼		GENRE	Action-Adventure
ENTWICKLER	Disney Interactive	TERMIN	Herbst 2010

2 PROFESSOR LAYTON

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT /// TERMIN: 2010



Der Professor in Bestform: Diesen Monat klettern die kommenden Spiele mit dem smarten Akademiker bis auf den zweiten Platz unserer Most-Wanted-Charts. Genaue Releasetermine für Europa stehen noch aus – wir sind guter Dinge, dass mindestns noch ein Abenteuer in diesem Jahr erscheinen wird!

DS	**Professor Layton und die letzte Zeitreise**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Geisterflöte**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit
DS	**Professor Layton und die Maske der Wunder**	Nicht bekannt	Geschicklichkeit

3 POKÉMON: GOLD/SILBER

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: ROLLENSPIEL /// TERMIN: 26. MÄRZ 2010

Endspurt bei den Pokémon. Kurz vor Release stürmt **HeartGold/SoulSilver** auf den dritten Platz unserer Most-Wanted-Charts. Den Megatest zum neuen Sammelspaß sowie Teil 1 unserer Komplettlösung lest ihr ab Seite 44, die Lösung ab Seite 74.

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

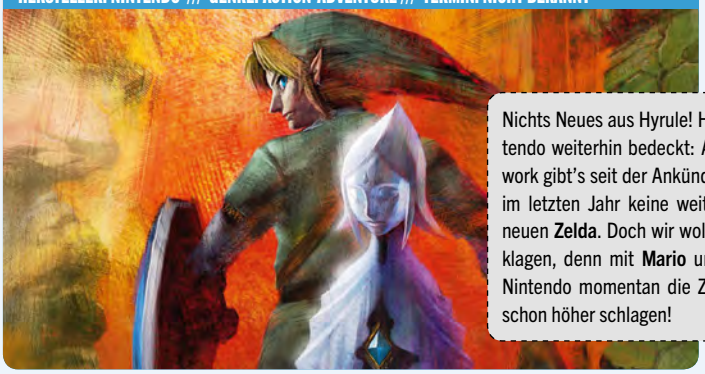
Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan unkomplizierter als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii- und DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden:

Redaktion N-ZONE, Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

4 THE LEGEND OF ZELDA

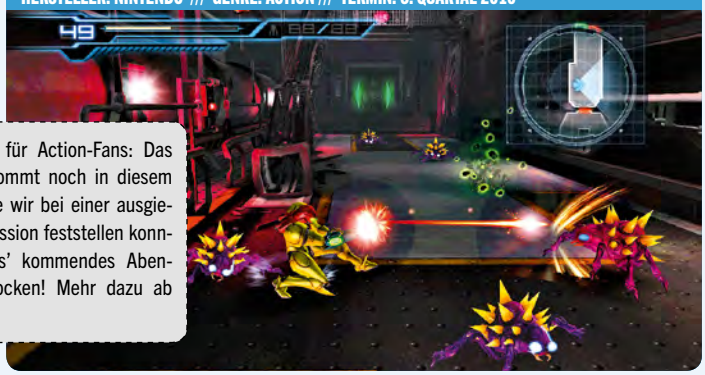
HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** NICHT BEKANNT



Nichts Neues aus Hyrule! Hier hält sich Nintendo weiterhin bedeckt: Außer einem Artwork gibt's seit der Ankündigung auf der E3 im letzten Jahr keine weiteren Bilder zum neuen **Zelda**. Doch wir wollen uns nicht beklagen, denn mit **Mario** und **Metroid** lässt Nintendo momentan die Zocker-Herzen eh schon höher schlagen!

5 METROID: OTHER M

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 3. QUARTAL 2010



Ein Freudenfest für Action-Fans: Das neue **Metroid** kommt noch in diesem Sommer und wie wir bei einer ausgiebigen Anspiel-Session feststellen konnten, wird Samus' kommendes Abenteuer einfach rocken! Mehr dazu ab Seite 22.

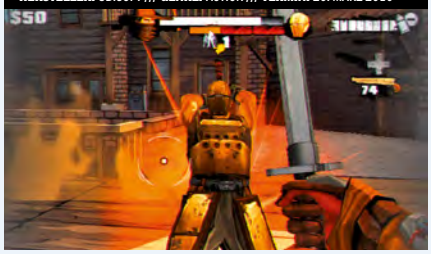
6 GOLDEN SUN DS

HERSTELLER: NINTENDO /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 2010

Wir haben fest damit gerechnet, dass **Golden Sun** einer der Titel sein würde, die auf dem Media Summit im Rampenlicht stehen. Doch so kann man sich täuschen: Nichts gab's davon zu sehen! Und trotzdem landet das Rollenspiel auf einem beachtlichen sechsten Platz in den N-ZONE-Most-Wanted-Charts.

7 RED STEEL 2

HERSTELLER: UBISOFT /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** 26. MÄRZ 2010



8 MONSTER HUNTER TRI

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ROLLENSPIEL /// **TERMIN:** 23. APRIL 2010

9 OKAMIDEN

HERSTELLER: CAPCOM /// **GENRE:** ACTION-ADVENTURE /// **TERMIN:** 2010

10 NO MORE HEROES 2

HERSTELLER: RISING STAR GAMES /// **GENRE:** ACTION /// **TERMIN:** APRIL 2010

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

Text | Christoph Kraus

Was für eine Bescherung – obwohl Weihnachten längst vorbei ist! N-ZONE verrät die Gründe, warum **Mario** und **Metroid** schon bald zu uns kommen.

Brrrrrrr… Das schrille Rasseln des Weckers reißt mich am frühen Morgen des 25. Februars 2010 aus dem Reich der Träume. Nintendo bittet nach London, um dort zahlreiche Neuheiten für Wii und DS zu enthüllen, die bis zum Spätsommer bei uns erscheinen. Doch welche werden es sein? **Super Mario Galaxy 2** und **Metroid: Other M** sind sicher, denn die wurden schon am Vortag auf einem vergleichbaren Event in den USA präsentiert. Vorerst bleibt nur das Lesen aus dem Kaffeesatz übrig: Speist Nintendo uns Europäer mit alten Bekannten wie **Pokémon HeartGold & SoulSilver** oder **Sin & Punishment 2** ab, die schon seit etlichen Monaten in Japan erhältlich sind? Darf ich an völlig neuen, möglicherweise sogar europaexklusiven Spielen Hand anlegen? Das Rätselraten steigert die Neugier! Doch dann – mittlerweile am Zielort angekommen – geht alles ganz schnell: Der Vorhang im „Club Matter" der weitläufigen O2 Arena hebt sich um ziemlich genau zwölf Uhr mittags und legt den Blick auf zehn Fernseher frei. Dort lachen mich ein allseits bekannter Klempner und sein getreues Reittier an. Ringsherum stehen sichtlich stolze Nintendo-Mitarbeiter, die allesamt darauf warten, den rund 150 anwesenden Journalisten die Gehversuche im Universum von **Super Mario Galaxy 2** zu erleichtern. Sogleich die Überraschung: Das Jump & Run, das viele Fans erst im Herbst erwartet haben, erscheint schon am 11. Juni in Europa! Und schon folgt der nächste Streich: **Metroid: Other M** wird als halbstündige Demoversion anspielbar sein – hier und jetzt. Also schnell Essen fassen und dann nix wie hin zu den Konsolen!

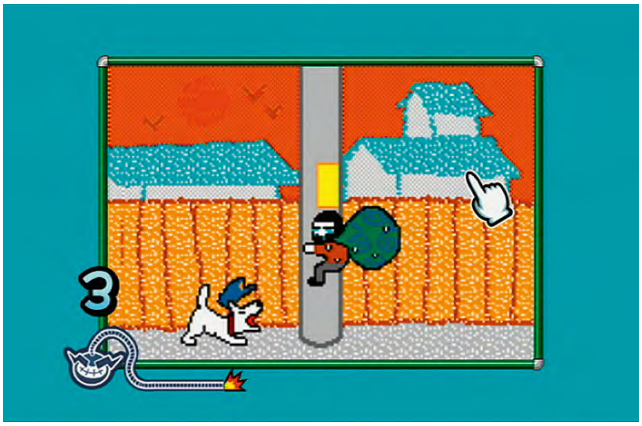
In dieser Halle wollte Michael Jackson einige Konzerte seiner Abschiedstournee geben. Dort zeigte Nintendo jetzt die Wii- und DS-Neuheiten.

Warum schon jetzt?

Fundierte Spieleindrücke zu all den vorgestellten Highlights lest ihr auf den folgenden Seiten. Lasst uns zunächst analysieren, warum Nintendo schon jetzt die Top-Hits

Total verrückt: Bei **Photo Dojo** duelliert ihr euch höchstpersönlich mit einem Kumpel, den ihr mit der DSi-Linse fotografiert.

Auch der DSi XL wurde in London gezeigt, und zwar während des Wartens auf die **Super Mario Galaxy 2**-Demo. Hier seht ihr einen Größenvergleich mit dem DS Lite.



Der Minispiel-Baukasten **WarioWare: Do It Yourself** war unser Favorit abseits der großen Spiele. Das Kreativprogramm erscheint am 30. April 2010 in Europa.

*„Es stört nicht, dass **Super Mario Galaxy 2** am Tag des Auftaktspiels der Fußball-Weltmeisterschaft erscheint.“*

verballert, wo doch der Sommer in der Regel als eher verkaufsschwache Jahreszeit gilt. Das wichtigste Argument vorneweg: Das eiserne Gesetz der Spielebranche, wonach Spiele entweder im Frühling oder im Herbst am besten laufen, greift bei Nintendo nicht. Schon die **Diamant**- und **Perl-Editionen** der **Pokémon**-Reihe kamen im heißen europäischen Juli heraus und verkauften sich dennoch millionenfach. Auch die konstant hohen Absatzzahlen von **Professor Layton** und **New Super Mario Bros.** für Wii und DS beweisen: Titel, die sich nicht explizit an Core-Gamer richten, sind im Handel keine Eintagsfliegen, sondern Langzeiterfolge. Deshalb stört es auch nicht, wenn **Super Mario Galaxy 2** am 11. Juni, dem Tag des Auftaktspiels der Fußball-Weltmeisterschaft, erscheint. Die Verkaufszahlen in den ersten vier Wochen könnten durch den Sport-Hype möglicherweise etwas niedriger als sonst ausfallen, aber langfristig gesehen spielt der Zeitpunkt der Veröffentlichung keine Rolle. Auf gut Deutsch: Die Leute kaufen's eh irgendwann …

Negativbeispiel 2008

Nintendo ist außerdem als börsennotiertes Unternehmen verpflichtet, dem Fachhandel einen kontinuierlichen Software-Nachschub zu liefern, um so die Hardware-Absätze dauerhaft oben zu halten. In Japan liegt die Wii derzeit beispielsweise seit vielen Wochen hinter PSP und Nintendo DSi LL (in Europa: DSi XL) – deshalb muss Nintendo gerade jetzt mit starken Spielen vehement gegensteuern! Der massive Erfolg von **Wii Fit** und **Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging** könnte allerdings einen Teufelskreis auslösen: Weil von den Aktionären und Händlern immer höhere Verkaufszahlen erwartet werden, muss auch die Hit-Dichte weiter steigen. Shigeru Miyamoto und sein Team sind also auf ständige Produktivität angewiesen. Wir erinnern uns auch mit Schrecken an die Spiele-Saison 2008, wo der **Mario**-Konzern das Weihnachtsgeschäft allein mit **Animal Crossing: Let's go to the City** und **Wii Music** bestritt – beides sicherlich gute Titel, die aber den Geschmack alteingesessener Zocker nicht unbedingt trafen. Die Folge: Viele Fans äußerten in Foren ihren Unmut, wanderten schlimmstenfalls zur Konkurrenz ab. Hätte Nintendo auch dieses Jahr **Super Mario Galaxy 2** und **Metroid: Other M** absichtlich zurückgehalten, wären bis zum Sommer als einzige Wii-Titel **Sin & Punishment 2**, **Monster Hunter Tri** und **FlingSmash** übrig geblieben. Trotz guter Qualität nicht gerade die stärksten Marken, um die Wii-Verkäufe in gewaltigem Ausmaß anzukurbeln …

Kreativität à la Nintendo

Aber zurück zum Nintendo Media Summit: Dort sorgten nicht nur die üblichen Verdächtigen für Aufsehen, sondern auch eine kleine, aber feine Alternative zu den ganz Großen: **WarioWare: Do It Yourself** ist genau das Richtige für alle, die schon an **Flipnote Studio** ihr gestalterisches Talent auslebten. In diesem DS-Baukasten erstellt ihr Minispiele nach eigenem Gusto. Ihr wählt die Hintergrundfarben, legt die jeweilige Aufgabe fest, kritzelt eigene Figuren und Objekte, komponiert die Musik und bestimmt, wie sich euer Spiel steuert. Zu guter Letzt könnt ihr es sogar via Wi-Fi Connection hochladen, um es im WiiWare-Programm **WarioWare: Do It Yourself Showcase** (800 Nintendo Points) euren Kumpels zu zeigen. Noch verrückter geht's im DSiWare-Klopfer **Photo Dojo** her. Dort bekriegt ihr euch höchstpersönlich mit einem Freund, den ihr zuvor mit der DSi-Kameralinse fotografiert. Das ist Kreativität Marke Nintendo. Doch jetzt viel Spaß mit den folgenden Seiten – Bahn frei für Mario und Samus! ■

FlingSmash kennen wir noch als **Span Smasher**. Das lustige, aber unscheinbare Fuchtelspiel unterstützt MotionPlus und kommt in den Sommermonaten auf die Wii.

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

Wii

ONLINE WWW Weitere Inhalte: www.n-zone.de

SCREEN-INFO

Die meisten der hier abgedruckten Bilder stammen direkt von Nintendo. Sie sind in 480p-Grafik aufgelöst und sehen exakt so aus wie auf dem Bildschirm, sofern man ein Komponentenkabel verwendet. Um euch weitere Spielszenen zu zeigen, entnahmen wir außerdem dem offiziellen Trailer einige Schnappschüsse. Wir weisen im Text allerdings gesondert auf diese (etwas niedriger aufgelösten) Bilder hin.

Genre: Jump & Run | **Entwickler:** Nintendo | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 11. Juni 2010

SUPER MARIO GALAXY 2

Text | Christoph Kraus

Bekommt das beste Wii-Spiel aller Zeiten den besten Nachfolger aller Zeiten? Wir haben Marios zweites All-Krawall-Abenteuer gespielt!

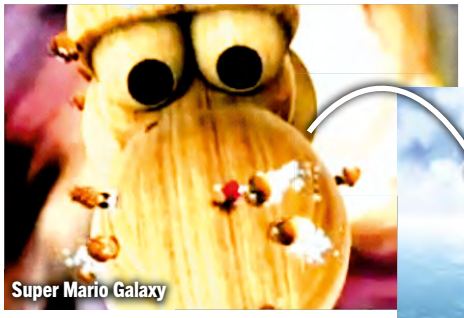
Diese Buu-Huu-Geister sind schon seit **Super Mario Bros. 3** hinter Mario her. So wird es auch diesmal sein. Die Kristalle im Vordergrund sammelt ihr via Wii-Zeiger ein.

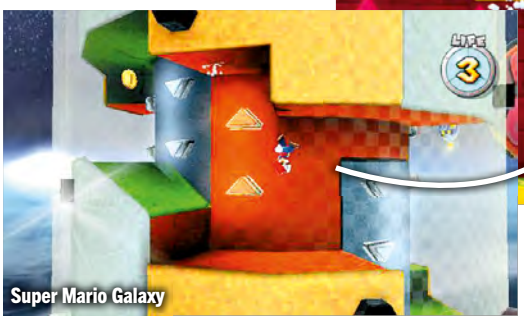
Der seltsame Greifvogel erinnert uns an die Eule aus **Super Mario 64**. Sie brachte uns an entfernt gelegene Plattformen und Levelbereiche.

DAS KENNEN WIR DOCH!

Super Mario Galaxy 2 ist kein von Grund auf neu entwickeltes Spiel, sondern – wie die Ziffer im Titel bereits verrät – ein Nachfolger. Das merkt man dem Weltall-Hüpfer auch an. Hier stellen wir euch drei Elemente vor, die es schon im ersten Teil gab:

Erinnert ihr euch an den Pokéball-Planeten im ersten **Super Mario Galaxy**? Es gab sogar einen Himmelskörper, dessen Form Yoshis Kopf nachempfunden war (siehe linkes Bild). Der zweite Teil bietet ebenfalls solche Überraschungen. So konnten wir bereits einen Planeten ausfindig machen, der so aussieht wie Marios Gesicht. Kurioserweise ist dieses Gestirn mit grünen (!) Pflanzen zugewuchert – eine Anspielung auf die Farbe von Luigis Mütze? Was auch immer die Entwickler uns damit sagen möchten: Wir Spieler lieben solche Details!





Das erste **Super Mario Galaxy** setzte die Erdanziehung teilweise außer Kraft – und das wird auch diesmal so sein. Denn manche Geschicklichkeitspassagen verlangen von euch, bestimmte Abschnitte kopfüber zu absolvieren. Ihr klebt dann sozusagen an der Decke fest und springt gewissermaßen „nach unten“. Fies platzierte Blöcke und fordernde Hüpfeinlagen sorgen hier für spielerische Herausforderung. Gut, dass man seine Energieanzeige auch hier wieder durch den Verzehr eines Pilzes erweitern kann: Aus drei Kraft-Fragmenten werden dann sechs!

Wir geben offen und ehrlich zu: Wir haben keinen Schimmer, wie **Super Mario Galaxy 2** aufgebaut sein wird. Denn die von uns gespielte Demoversion enthielt keine Oberwelt, geschweige denn eine Menüstruktur, in der wir unsere Missionen hätten anwählen können. Ein schmuckloser, schwarzer Bildschirm mit acht Zeilen war das Einzige, was wir abseits der Spielszenen zu sehen bekamen. Der bislang einzige veröffentlichte Screenshot vom Auswahlbildschirm deutet aber darauf hin, dass die Entwickler an der Einteilung in Welten und einzelne Planeten festhalten.

WUSSTET IHR, DASS …?

… **Super Mario Galaxy 2** schon längst für USA (23. Mai) und Europa (11. Juni) angekündigt ist, aber bei Redaktionsschluss noch immer keinen Japan-Termin hatte?

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

ALLE LIEBEN YOSHI

Yoshi ist der beliebteste Dinosaurier des Pilzkönigreichs. Während er sich in **Super Mario Sunshine** noch mit gelegentlichen Kurzauftritten abfinden musste, ist er diesmal richtig tiefgründig ins Gameplay eingebunden. Seine Zunge ermöglicht ihm beispielsweise, weit entfernte Objekte zu greifen. Wie das in Aktion aussieht, zeigt der folgende Bildausschnitt aus dem Trailer:

YOSHIS ZUNGE – SCHRITT FÜR SCHRITT ERKLÄRT:

1. Ihr zeigt mit dem Wii-Pointer auf den Bildschirm und visiert ein beliebiges Objekt an, etwa einen Gumba, einen Kugelwilli oder einen Felsblock.

2. Dadurch beginnt sich ein Kreis langsam zu füllen. Nach wenigen Sekunden könnt ihr durch Drücken des B-Triggers Yoshis Zunge ausstrecken. Der Gegenstand (oder Feind) befindet sich jetzt in seinem Bauch.

3. Ausspucken ist jederzeit möglich: Ein erneuter Klick auf B genügt, um den Mageninhalt nach draußen zu befördern. So räumt ihr beispielsweise Barrieren aus dem Weg, indem ihr eine explosive Bombe darauf richtet.

WEITERE SPEZIALMANÖVER, DIE NUR YOSHI DRAUFHAT:

Talent # 1: Verspeist der kleine Drache eine Chili-Schote, wird sein Kopf mächtig heiß und er flitzt durch den Level, als ob es kein Halten gäbe. Auf diese Weise erklimmt er sogar steile Hänge – für Mario die einzige Möglichkeit, bestimmte Powersterne zu ergattern!

Talent # 2: Es gibt Passagen, in denen kleine Butterblumen am Firmament schweben. Indem sich Yoshi mit seiner Zunge daran festhält, kann er sich Blume für Blume emporhangeln. Auch dadurch erreicht er Areale, in die man ohne diese Technik nie gelangt wäre.

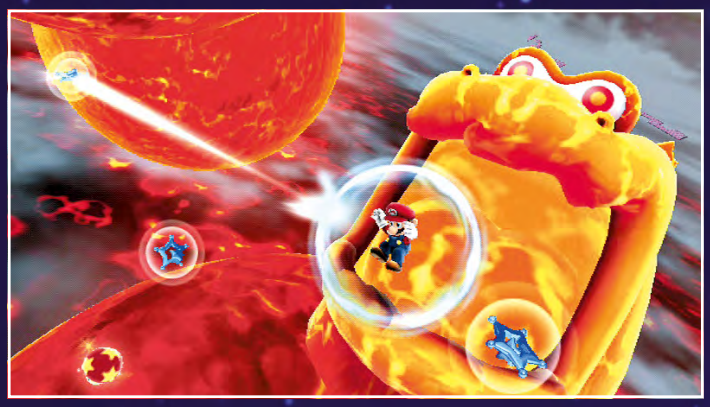
Talent # 3: Der Verzehr einer Beere verleiht Yoshi die Fähigkeit, in die Luft zu fliegen. Denn die wundersame Frucht führt dazu, dass sein Magen akut anschwillt und er mit seinem Atem alle Levelbereiche per Analogstick ansteuern kann, die er möchte. Die Wirkung hält aber nur kurze Zeit an!

„Jetzt ist Yoshi richtig tiefgründig ins Gameplay eingebunden!“

Dieser Wummp sieht gefährlich aus, stellt für Mario aber kein Problem dar – er stampft einfach auf seine Schwachstelle, den Rücken.

WUSSTET IHR, DASS …?

… **Super Mario Galaxy** laut der Seite www.gamerankings.com im internationalen Wertungsdurchschnitt mit 97,28 % den zweiten Platz belegt – hinter **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** (97,66 %), aber vor **Grand Theft Auto IV** (97,19 %)?



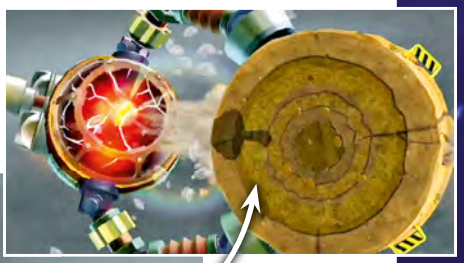
An solchen Ministernen hangelt sich Mario voran. Ihr zeigt einfach mit der Wii-Fernbedienung auf das jeweilige Symbol. Diese Abschnitte gab es übrigens bereits im ersten **Super Mario Galaxy**.

WUSSTET IHR, DASS ...?

... es in der Demoversion, die wir in London Probe spielten, acht Spielabschnitte anzuwählen gab? Am Ende jedes Levels schnappten wir uns einen Powerstern. Gibt es erneut 120 davon zu sammeln?

DIE MACHT MARIO PLATT!

Gigantische Bosskämpfe mit ausgeklügelten Strategien sind das Markenzeichen der 3D-Mario-Jump&Runs. Wir stellen euch drei neue Widerlinge – und wie ihr sie besiegt – vor.



Von Kämpfen wie diesen können wir einfach nicht genug bekommen: Mario befindet sich auf der Unterseite eines Miniplaneten – am anderen Ende steht ein kolossaler Roboter mit zwei sehr, sehr schweren Eisenplatten als Gliedmaßen. Es ist klar, dass uns der Typ darauf keine Brotzeit servieren möchte! Aber wie weisen wir den Fiesling in seine Schranken? Ganz leicht: Wir schnappen uns den Bohrer, der zufällig in der Gegend herumliegt, und schütteln die Wii-Fernbedienung, damit wir uns tief ins Erdreich hineinwühlen. So kommen wir genau am anderen Ende wieder heraus und treffen den Roboter an seiner empfindsamen Stelle, der gläsernen Unterseite. Und dort befindet sich auch der Powerstern! Die hier gezeigten Screenshots entnahmen wir dem offiziellen Trailer.

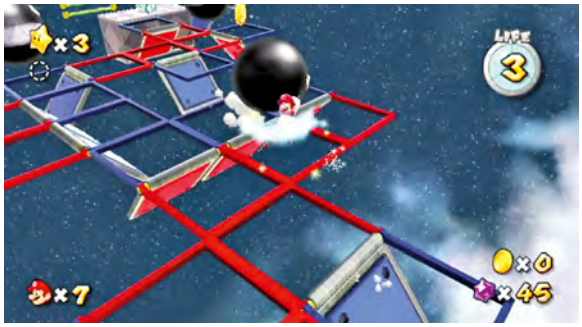
So viel sei verraten: Am Steuer dieser überdimensionalen Maschine (unten) sitzt Bowser Jr., seines Zeichens Sprössling des Echsenkönigs höchstpersönlich. Um den verwöhnten Bengel in die Flucht zu schlagen, springen wir auf Yoshis Sattel, visieren die durch die Gegend schießenden Kugelwillis an, verschlingen sie mit der Zunge und spucken sie zur richtigen Zeit wieder aus. Alles läuft nach Plan, wenn die blauen Glasbehälter an Bowser Jr.s Apparatur zerbersten. Das Spielchen wiederholt sich einige Male – doch nach ein paar Runden gehen wir als Sieger aus dem Kampf hervor.

Der Wurm, den ihr hier oben seht, hat einen mächtig dicken Hals – und zwar im wahrsten Sinne des Wortes! Achtet genau auf die roten Knollen an seinem Körper. An ihnen bleibt der Boss stets stecken, wenn er sich in den Boden vergräbt. Dieses Wissen genügt schon, um den Widerling zu besiegen: Sobald er an so einem Kloß hängen bleibt, wirbelt ihr ganz leicht mit der Wii-Fernbedienung, um die Drehattacke auszuführen. So beraubt ihr den Wurm nicht nur eines Teils seines Halses, sondern auch seiner Lebenskraft. Und nach einigen Runden steht der Gewinner der Fehde fest: Mario – also ihr!

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

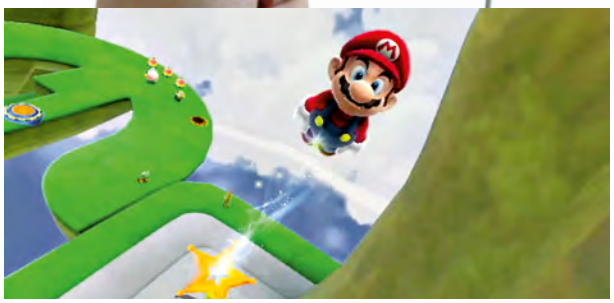
WOHLDOSIERTES SCHÜTTELN

Wir finden es gut, dass Super Mario Galaxy 2 – wie schon sein Vorgänger – nur so viel wie nötig auf Wii-Schütteleinlagen setzt. Wir verraten euch alle bis dato bekannten Rüttel-Levels. Die Bilder in diesem Extrakasten stammen aus dem offiziellen Trailer.



Dieser Geschicklichkeitsabschnitt brachte uns beinahe zur Verzweiflung – ein gutes Anzeichen, schließlich stehen wir als Vollblut-**Mario**-Fans auf schwierige Herausforderungen. Die Aufgabe war, im gesamten Areal sämtliche Münzen einzusammeln, und zwar wirklich ausnahmslos alle! Durch Schütteln der Wii-Fernbedienung klappten wir die Plattformen um, auf denen Mario stehen kann. So wurden aus roten Trittflächen blaue (und umgekehrt). Wenn da bloß nicht diese schwarzen Kugeln gewesen wären, die uns ebenso zur Weißglut brachten. Erst beim dritten Anlauf gehörte der Powerstern uns!

Mario ist als Handwerker den Umgang mit allerhand Werkzeug gewohnt. Doch in **Super Mario Galaxy 2** bekommt er ein neues Arbeitsgerät in die Finger: einen überdimensionalen Bohrer. Einmal kräftig die Fernbedienung geschüttelt, packt Mario zu und windet sich mit dem Bohrer tief ins Erdreich – so tief, dass er am anderen Ende des jeweiligen Planeten wieder herauskommt. Diese Buddeltechnik ist aber nicht bloß eine alberne Spielerei, sondern absolut unverzichtbar, um so manche Endgegner in die Flucht zu schlagen. Denn welcher Boss rechnet schließlich damit, dass er von unten attackiert wird? Na also!



Dieses Manöver kennen wir alle noch aus dem ersten **Super Mario Galaxy**. Um die Planeten der Reihe nach zu bereisen, katapultiert sich Mario mit solchen Sternenportalen zum nächsten Himmelskörper. Die Tatsache, dass diese sogenannte Drehsprungtechnik recht unaufdringlich ausgeführt wird und nur gelegentlich zum Einsatz kommt, begrüßen wir. So kann kein Spieler über Ermüdungserscheinungen klagen. Gegner lassen sich übrigens entweder durch einen Sprung auf den Schädel plätten – oder durch den eingangs erwähnten Drehsprung. Hier gilt: Wer das Fuchteln nicht mag, wendet eben herkömmliche Kopfsprünge an, um Gumbas und Koopas ins Reich der Träume zu schicken.

DAS FAZIT: Nintendo hat die nahezu perfekte Steuerung aus dem Original übernommen und mit neuen Elementen angereichert. Dazu gehören zum Beispiel die Schütteleinlagen bei der Benutzung des Bohrers. Wie beim Original gilt auch diesmal – anders als in den **Bond**-Filmen: Es wird mehr (mit dem Analogstick) gerührt als (mit der Wii-Fernbedienung) geschüttelt!

WUSSTET IHR, DASS ...?

... es sogar ein **Super Mario Galaxy**-Sticker-Album in Deutschland gibt? Außerdem veröffentlichte Nintendo in geringer Stückzahl eine Soundtrack-CD, die im Club Nintendo angeboten wurde.

MEINUNG • THOMAS EDER

„Schon so früh? Aber mir soll's recht sein!“

Ich habe das erste **Galaxy** geliebt und bin mir nach unseren neuesten Eindrücken zur Fortsetzung sicher, dass der zweite Teil noch einen draufsetzen wird. Besonders überrascht mich der frühe Veröffentlichungstermin, doch mir soll es nur recht sein, wenn ich schon in wenigen Monaten wieder neue, noch schönere und größere Galaxien erforschen kann. Und das auf Yoshis Rücken! Auch darüber freue ich mich total, denn seit **Super Mario World** auf dem Super Nintendo hab ich den kleinen Dino in mein Herz geschlossen. Auch wenn es nur noch ein paar Monate bis zum Release sind, kann ich dieses Spiel jetzt schon kaum noch erwarten. Her damit!

WERTUNGSTENDENZ | 9 VON 10

LESER FRAGEN, N-ZONE ANTWORTET

Noch während wir Spieleindrücke auf dem Nintendo-Event sammelten, klickten wir ins Forum von www.n-zone.de und schnappten interessante Fragen auf, die euch Leser unter den Nägeln brennen. Hier beantworten wir sie!

NintendoLuke: Sieht aus, als hätten sie viele von den alten, schon bewährten Sachen übernommen und sie mit ein paar Neuerungen kombiniert. Ich erhoffe mir vom Spiel, dass die Levels wieder so frei begehbar werden wie auf dem Nintendo 64. Bei **Super Mario Galaxy** war alles viel zu linear.
N-ZONE: Der Grad an Linearität ist etwa genauso hoch wie bei Marios erstem Wii-Jump&Run. Du musst also damit rechnen, dass es in den meisten Fällen nur eine einzige Route gibt, die zum Powerstern führt.

DryBone: Also die Screenshots – soll das ehrlich **Super Mario Galaxy 2** sein? 80 Prozent habe ich schon im ersten Teil gesehen und die anderen sind auch nur sehr, sehr leichte Abänderungen von Szenen aus **Super Mario Galaxy**. Aber vielleicht trügt mich auch nur mein Gedächtnis. Ich hoffe es mal!
N-ZONE: Der Schein trügt nicht. **Super Mario Galaxy 2** sieht nicht nur fast genauso aus wie der erste Teil, es spielt sich auch so. Das kann man entweder als Kritik verstehen, da sich die Entwickler auf wenige Neuerungen einlassen – oder als Kompliment. Schließlich gehört das erste **Galaxy** immer noch zu den besten Wii-Spielen aller Zeiten. Und das will was heißen.

S-M-Xle: Ich befürchte, dass **Super Mario Galaxy** 2 nicht so gute Wertungen bekommt wie der erste Teil. Aber fragt mich nicht, warum ich das so sehe …
N-ZONE: Na, na, na, da ist aber jemand skeptisch. Zwar ist es noch viel zu früh, um überhaupt auch nur im Ansatz über eine Wertung nachzudenken, allerdings ist davon auszugehen, dass der zweite Teil die hohe spielerische Qualität des Originals hält – zumal Steuerung und Technik 1:1 übernommen wurden. Unsere Spieleindrücke haben dabei viele neue Ideen offenbart: Yoshi ist neu dabei, die Chilischote (zum Erklimmen steiler Hänge) gab's früher noch nicht und auch die Zwischenbosse haben andere Taktiken drauf. Wir können es aber angesichts zahlreicher recycelter Spielelemente verstehen, wenn manche Leser eher von einem **Super Mario Galaxy 1.5** sprechen als von einem ganz neuen Spiel.

WUSSTET IHR, DASS …?

… etwa drei Wochen vor Enthüllung von **Super Mario Galaxy 2** ein Gerücht kursierte, wonach Sonic im Spiel auftaucht? Als Urheber nannte das britische Magazin NGamer angeblich „interne Quellen bei Nintendo". Wir meinen: So ein Quatsch!

Auf zu neuen Planeten: Fliegt Mario von einer Galaxie zur nächsten, wecken gut inszenierte Kameraschwenks schon vor der Landung die Lust am Entdecken.

„Der Grad an Linearität ist etwa genauso hoch wie bei Marios erstem Wii-Jump&Run."

MEINUNG • CHRISTOPH KRAUS

„Das wird ein sicherer Hit!"

Na, so was! Im Forum von www.n-zone.de behauptete doch glatt ein Leser, **Super Mario Galaxy 2** hätte die Ziffer 2 im Titel nicht verdient. „SnowmanGER" hat mit dieser Einschätzung prinzipiell Recht, denn Marios zweite All-Invasion vertraut auf die bewährten Spielelemente aus dem Original. Doch das Spiel reichert diese mit etlichen neuen Facetten an. Yoshis Anwesenheit war lange überfällig, der Gebrauch des Bohrers ist spielerisch gewitzt und die Bosse, die ich in der Demoversion plätten durfte, versprechen richtig klasse Unterhaltung. Mich beschäftigen derzeit aber noch zwei Fragen: Haben die Entwickler bei der Anzahl sammelbarer Powersterne noch einen draufgesetzt? Und wie viele Galaxien wurden aus dem ersten Teil übernommen? Nintendo sprach ja „nur" von rund 95 % neuen Inhalten. Wie steht es mit den übrigen fünf Prozent?

WERTUNGSTENDENZ I 10 VON 10

Der Trailer zum Spiel zeigte uns einen Abschnitt, in dem der kleine Mario riesigen Feinden gegenübersteht. Eine vergleichbare Welt gab es schon in **Super Mario Bros. 3**.

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

Wii

ONLINE
WWW
Weitere Inhalte:
www.n-zone.de

SCREEN-INFO

Bei der großen Weltpremiere von **Metroid: Other M** in London durften wir das Action-Epos eine gute halbe Stunde spielen. Anschließend gab uns Nintendo eine Handvoll Screenshots mit. Diese stammen direkt aus der Entwickler-Engine und zeigen echte Spielgrafik. Die Auflösung ist bei Verwendung eines Scart- oder RGB-Kabels aber niedriger.

Da werden Erinnerungen an **Super Metroid** wach: Endlich sehen wir Samus wieder in ihrer orangefarbenen Montur herumballern.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Team Ninja | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 3. Quartal 2010

METROID: OTHER M

Text | Christoph Kraus

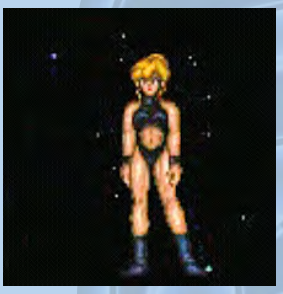
Wir waren bei der Enthüllung dabei:
Wie gut wird das „etwas andere“ Metroid-Abenteuer?

WAS FÜR EINE ATMOSPHÄRE!

Zuerst die frohe Kunde: Die ersten Spielminuten von **Metroid: Other M** geben uns genau die Action, die wir schon aus Samus' bisherigen Abenteuern kennen! Das Spiel geht also schon zu Beginn mächtig unter die Haut. Und die gut vertonten Zwischensequenzen sorgen währenddessen für beste Stimmung. Denn Samus ist diesmal keine stille Beteiligte, sondern ihr wurde eine passende, keinesfalls aufdringliche Synchronstimme verpasst. Die Sprachausgabe aus **Metroid Prime 3: Corruption** wurde dabei qualitativ aufgewertet und besticht mit viel tiefsinnigeren Dialogen. Das zeigt sich schon am Anfang des Spiels, wo die Weltraum-Amazone auf die übrigen Offiziere des Raumschiffs trifft. Miss Aran lässt ihre Vergangenheit Revue passieren und erinnert sich an eine verflossene Liebe – solche Gefühlsausbrüche haben wir in keinem anderen **Metroid**-Abenteuer in diesem Ausmaß erlebt. An solchen Kleinigkeiten zeigt sich, dass Team Ninja genau der richtige Entwickler ist, um eine so starke Spieleserie in die nächste Dimension zu hieven!

EIN NETTES MÄDEL!

Wer hätte gedacht, welcher hübsche Kopf sich unter Samus Arans schwerem Helm verbirgt? Wir stellen euch vor, wie sich die Weltraumjägerin in all den Jahren optisch verändert hat.



Enthelmte Samus im Abspann von **Super Metroid** (Super Nintendo)

Enthelmte Samus in **Super Smash Bros. Melee** (GameCube)

Enthelmte Samus, verkörpert von Jenni Källberg, während eines Besuchs in der N-ZONE-Redaktion anlässlich der Vorstellung der **Metroid Prime Trilogy**

Enthelmte Samus in **Metroid: Other M** (Wii)

Das neue Wii-**Metroid** in Aktion: Erst stürmen wir tunnelartige Levelkomplexe …

… dann erkunden wir die Gegend wie bei **Metroid Prime** aus der Ich-Perspektive …

… und stürmen schließlich das letzte Areal. Bereit für den Bosskampf?

AN ALLES GEDACHT?

Wer sich in ein neues Metroid-Abenteuer stürzt, weiß in der Regel sehr genau, was ihn erwartet. Denn seit dem Ur-Metroid hat sich die Serie – abgesehen von der Spielweise in 2D oder 3D – im Kern kaum verändert. Wir durchforsten Other M nach Elementen, die wir schon an den Retro-Vorgängern liebten.

Morphball: Die von uns gespielte Demo enthielt zwar nur wenige Abschnitte zum Herumkugeln, aber diese luden dafür zum gewohnt genialen Entdecken geheimer Gänge ein. So wollen wir das!

Erkunden: Die größte Herausforderung in **Metroid**-Spielen besteht darin, verwinkelte Abschnitte zu erkunden und alle Items aufzuspüren; so auch diesmal. Aber stimmt auch die Spielzeit?

Technik: Hochwertige Wii-Grafik-Standards (16:9-Breitbild und 480p-Auflösung), gepaart mit stimmungsvollen Effekten und guter Steuerung – so muss ein gutes **Metroid** aussehen!

Riesen-Levels: Die Anordnung der Räume wirkte noch etwas linear – Verzweigungen gab es so gut wie überhaupt nicht. Hier dürfen uns die Entwickler ruhig mehr Navigationstalent zutrauen!

Obermotze: Das Biest am Ende der Demo spuckte konstant winzige Flattermonster aus – erst als wir den Kokon zerstörten, war Schluss. Ein feiner Vorgeschmack auf fette Bosse!

Innovation: Das neue Wii-**Metroid** setzt weniger auf neue Ideen, sondern vielmehr auf die Rückbesinnung auf alte Stärken: Nonstop-Ballerei, prickelnde Atmosphäre, gute Technik!

Deftige Action: Wie es sich für ein **Metroid**-Epos gehört, kommen uns im Minutentakt fiese Typen vor den Laser-Beam – der Waffenstrahl lässt sich aufladen, wenn wir die Taste gedrückt halten.

QUER, HOCHKANT … UND WIEDER QUER!

Metroid: Other M ist in gewisser Weise ein Wagnis. Denn einerseits will Team Ninja mit dem neuen Samus-Abenteuer die anspruchsvollen Vielspieler zufriedenstellen, andererseits setzen die Entwickler auf eine recht simple Steuerung – und zwar ausschließlich mit der Wii-Fernbedienung, die wie ein NES-Controller gehalten wird. Wir verraten euch, welche Tasten welche Manöver auslösen und wie das Ganze in der Praxis funktioniert.

Hier seht ihr die reguläre Spielperspektive. In Abschnitten wie diesen bewegt ihr Samus mit dem Digikreuz durch die Gänge – allerdings nicht nur nach links und rechts, sondern auch in die Tiefen des Raums hinein. Geschossen wird via 1-Taste, gesprungen mit dem 2-Knopf. Wollt ihr euch in einen Morphball verwandelt, drückt ihr einfach auf A. Wir hatten Bedenken, dass sich die einfache Tastenbelegung als Hindernis beim präzisen Laufen und Zielen erweisen könnte, lagen aber zum Glück falsch. Die Entwickler haben auch keine haarigen Geschicklichkeitsabschnitte in die von uns gespielte Demoversion gepackt; alle Plattformen waren leicht und stressfrei erreichbar.

Jetzt kommt's dicke: Bei hohem Gegneraufkommen ist es unmöglich, aus der herkömmlichen Seitenansicht alle Feinde ins Visier zu nehmen. Um also möglichst schadfrei alle Biester zu eliminieren, empfiehlt sich der Sichtwechsel. Dazu richtet ihr die Wii-Fernbedienung einfach hochkant in Richtung des Fernsehers. Nun blitzt ein Fadenkreuz auf – und damit zappt ihr alle Widersacher, wie in der **Metroid Prime**-Trilogie erlernt, weg! Der Haken ist nur: Zum Umschauen müsst ihr jetzt den B-Trigger gedrückt halten, was sich in der Praxis als nicht ganz so komfortabel erweist. Zudem steht ihr häufig so ungeschickt, dass ihr gar nicht alle Feinde seht. Ihr müsst dann die Wii-FB wieder quer halten, euch anders platzieren und erneut in den Zielmodus zurückwechseln.

FAZIT: Die Steuerung wirkt durchdacht und geht flott von der Hand. Wir wünschen uns nur, dass uns die Entwickler aus Komfortgründen nicht zu häufig zum Kamerawechsel zwingen. Vielleicht gibt es in der finalen Version eine alternative Kontrollmethode via Wii-FB und Nunchuk?

N-ZONE KLÄRT AUF

Im Forum von www.n-zone.de wurde viel über Metroid: Other M diskutiert. Hier nehmen wir die Vorurteile der Leser unter die Lupe.

Die Technik lebt von starken Licht- und Schatteneffekten.

Driveby: Die Grafik ist ein herber Rückschritt gegenüber **Metroid Prime**. Das liegt vor allem daran, dass bei **Metroid: Other M** die 3D-Modelle einfach nur billig gemacht sind und alles mit Textureffekten kaschiert wird, um einen hohen Detailgrad zu simulieren. Ich freue mich trotzdem auf das Spiel. Das Gameplay klingt sehr interessant und die Story dürfte auch toll werden. Daher kann ich darüber hinwegsehen, dass die Präsentation nicht mit der **Metroid Prime**-Trilogie mithalten kann.
N-ZONE: Wir stimmen dir zu, dass die gezeigten Bilder nicht gerade den Eindruck erwecken, als sei Metroid: Other M das hübscheste Wii-Spiel. Allerdings sieht das Actionspiel in Bewegung richtig gut aus – das zeigt sich in guten Effekten, schnellem Spieltempo, hohem Gegneraufkommen und eleganten Kameraschwenks. Nur die Gesichtstexturen hätten wirklich mehr Details vertragen können.

uschbert: Einen großen Teil der **Metroid**-Serie macht das Gefühl aus, allein zu sein. So macht sich ein Gefühl von Verlorenheit breit.
N-ZONE: Uns hat gerade imponiert, dass Samus seit Corruption keine einsame Weltraumjägerin mehr ist, sondern häufig mit anderen Figuren interagiert. Doch wir können dir versichern: Das beklemmende Gefühl, das sich einstellt, wenn man einsam durch dunkle Gänge rennt, ist immer noch da. Denn die längste Zeit der Demo waren wir tatsächlich auf uns alleine gestellt.

Roy03: Die Veröffentlichung findet im Juni in den USA statt. Vielleicht tut sich ja grafisch noch ein wenig.
N-ZONE: Diese Illusion müssen wir dir leider rauben. Denn es vergehen gerade noch drei Monate bis zur Auslieferung – das bedeutet, dass die Entwickler mit ihrer Programmierarbeit fast fertig sein dürften. Wenn überhaupt noch am Spiel gebastelt wird, dann handelt es sich eher um Detailkorrekturen: Beseitigung kleinerer Bugs, Verbesserung der Ladezeiten und so weiter.

MEINUNG ● CHRISTOPH KRAUS

„Die Leute von Team Ninja sind gute Eltern für Samus!"

Metroid: Other M wurde in dem Stadion enthüllt, in dem Michael Jackson einen Auftritt seiner Abschiedstournee zelebrieren wollte. Ein würdiger Rahmen, um das Wii-Epos zu zeigen! Doch ich gebe zu: Im Vorfeld der Präsentation zweifelte ich, ob es wirklich klug war, die **Metroid**-Entwicklung an einen Dritten, Team Ninja, auszulagern. Zu blutig sind die Referenztitel der japanischen Action-Experten, zu wenig Erfahrung haben sie im Erschaffen von Nintendo-Spielen. Diese Skepsis plagt mich jetzt nicht mehr: **Other M** bietet feine Grafikeffekte, ohne überladen zu wirken. Es setzt voll und ganz auf die Eigenheiten der Wii-Steuerung, ohne sie überzustrapazieren. Und es ist fordernd, ohne unfair zu sein. Her damit!

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Für Gitarrenhelden

www.playdrei.de

NINTENDO MEDIA SUMMIT 2010

Wii

SCREEN-INFO

Die Bilder wurden uns von Capcom und Nintendo zur Verfügung gestellt und zeigen das Spiel exakt so, wie es aussieht.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 23. April 2010

MONSTER HUNTER TRI

Text | Christian Schönlein

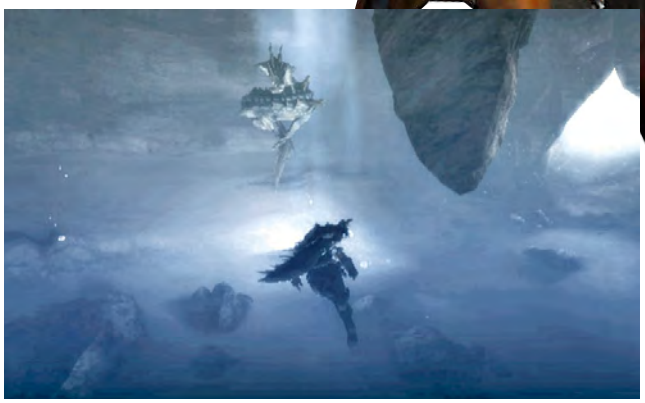
Pokémon sind euch zu knuffig? Dann wagt euch in diesem Mammut-Spiel mal auf die Monsterjagd!

Beim Nintendo Media Summit, einer Veranstaltung in London, bei der Nintendo seine kommenden Hits präsentierte, war die Resonanz auf **Monster Hunter Tri** eher gering. Kein Wunder. Ein Nachmittag, an dem man gerade mal einen ersten Blick auf ein Spiel von solch epischer Breite werfen kann, reicht bei Weitem nicht aus, um das Konzept zu erfassen. Für die Serien-Fans der Redaktion reichte dieser erste Blick aber aus. Am Spielkonzept der Monsterhatz, die bislang vor allem auf Sonys PSP erfolgreich war, wird sich nämlich wenig ändern. Interessant sind für uns vor allem die neue Steuerung sowie einige Infos zum europäischen Vertrieb.

Weidmannsheil!

Für alle, die die Serie noch nicht kennen, erst einmal eine kurze Zusammenfassung: Mit einem selbst erstellten Monsterjäger begebt ihr euch in dichte Dschungelgegenden, trockene Wüsten, verschneite Berge und – erstmals auf der Wii – sogar auf Tauchgang in tiefe Seen. Dort spürt ihr Bestien gigan-

Helferlein: Einzelspieler können sich von einem KI-gesteuerten Kumpanen unterstützen lassen. Im Bild seht ihr einen grünen Knirps, der einen Raptoren verprügelt.



Moby Dick: Den Seedrachen müsst ihr erst unter Wasser aufspüren. Dieses Ungetüm und die Tauchgänge zählen zu den neuen Features von **Monster Hunter Tri**.

Grillparty: Für Verpflegung sorgt ihr selber. Ein gegrilltes Sauriersteak erhöht die Ausdauer, gemischte Heilkräuter geben Energieschübe.

tischen Ausmaßes auf und bringt sie zur Strecke. Dabei sind Taktik und Teamwork Trumpf. Zwar kann man **Monster Hunter** alleine spielen, das Hauptaugenmerk liegt aber klar auf dem Mehrspieler-Modus für bis zu vier Jäger. Habt ihr in einer solchen Gruppe ein Monster erlegt, nehmt ihr es aus und erstellt euch aus den so gesammelten Rohstoffen wie Klauen, Schuppen oder Fellen neue Rüstungen und Waffen. Von Letzteren gibt es eine Vielzahl verschiedener Arten – von Schwertern über Lanzen bis hin zu Keulen und Schusswaffen. Und für jede Waffenart gibt es wiederum massig Modelle mit verschiedenen Eigenschaften wie Elementarschaden. Die Waffenbäume zu kennen ist sehr wichtig, denn eure Figuren leveln nicht auf wie in einem klassischen Rollenspiel. Wie stark oder schwach ihr seid, liegt ganz und gar an eurer Ausrüstung. Deswegen kann und sollte man die einzelnen Aufträge immer wieder spielen, um noch mehr Rohstoffe zu erhalten. Das geht übrigens auch bei Bergbauarbeiten mit der Spitzhacke oder beim Sammeln von Gräsern und Pilzen, die ihr zu Heilmittelchen aller Art verarbeitet. Dass die Rüstungen cool aussehen und im Spiel auch optisch dargestellt werden, sorgt für einen weiteren Motivationsschub, sich die beste Rüstung zu ergattern.

Zusammen sind wir stark

Nach dem ersten Teil für die PlayStation 2 ist **Monster Hunter Tri** endlich wieder ein Ableger, der über einen echten Online-Modus verfügt (die Handheld-Versionen konnten lediglich über ein lokales Drahtlosnetzwerk gespielt werden). Um Kontakt mit euren Jägersgenossen zu halten, tauscht ihr virtuelle Visitenkarten aus. Klickt ihr im Spiel eine solche Visitenkarte an, wird umgehend Kontakt zum jeweiligen Mitspieler hergestellt. Zockt ihr also regelmäßig mit Freunden oder habt ihr durch Zufall perfekte Teampartner gefunden, müsst ihr keine Angst haben, diese aus den Augen zu verlieren. Dieses Feature gab es bereits in den Vorgängern, neu ist aber, dass ihr zur Kommunikation mit euren Teamkameraden nicht mehr auf eine Tastatur angewiesen seid. Mit WiiSpeak hält endlich Voice-Chat-Support Einzug in die Serie!

Griffig

Sorgen machen wir uns bislang noch bei der Steuerung. Die ist schon bei den Vorgängern wahnsinnig überladen und man braucht etwas Einarbeitungszeit, um damit klarzukommen. Ist dieser Einstieg aber erst einmal gelungen, spielt sich die Monsterhatz sehr griffig. So viel Spaß die Bewegungssteuerung der WiiMote auch macht, bei einem so taktisch ausgelegten Titel können die Spieler, die sich bereits an die komplexe Steuerung gewöhnt haben, auf Herumgefuchtel verzichten. Capcom erhörte die Bitten der Fans und legte die Steuerung auf den Classic-Controller aus. Dank Vertrieb durch Nintendo wurde dabei sichergestellt, dass dieses Eingabegerät dem Spiel sogar beiliegt. Optimal! Jedoch empfanden wir das Treffer-Feedback noch als etwas schwach: Bisweilen spürt man einfach nicht die Wucht, die hinter dem Schlag mit einem Breitschwert oder dem Stoß mit einer großen Lanze liegt.

Für umme

Das Beste zum Schluss: Hierzulande ist die eingangs erwähnte, eher magere Resonanz auf das Spiel ironischerweise sogar Grund zur Freude. Denn in Japan ist **Monster Hunter** so ein Riesending, dass die Fans gerne monatliche Gebühren blechen, um online zu zocken. Bei uns hingegen werden keine monatlichen Kosten anfallen. Gut so! Denn wer einmal dem Bann von **Monster Hunter** verfallen ist, wird sich davon genauso schwer lösen können wie PC-Spieler von suchterzeugenden Online-Rollenspielen. Wir freuen uns auf die Jagd! ■

MEINUNG ● CHRISTIAN SCHÖNLEIN

„Dieses Spiel wird mich wieder viel Zeit kosten.“

Ich habe wirklich viel Zeit in die Vorgänger gesteckt. Mein Spielstand beim letzten PSP-Ableger liegt inzwischen bei etwas mehr als 250 Stunden. Und so gerne ich die mobile Variante auch gezockt habe, ich freue mich tierisch darauf, mich auf die Couch zu werfen, ein großes Bild auf einem großen Bildschirm vor mir zu haben und mit WiiSpeak zu kommunizieren. Es geht halt nichts über einen entspannten Zockerabend. Wenn die Verbesserungen im Detail stimmen und die obligatorischen neuen Monster und Umgebungen zahlreich ausfallen, steht uns hier das vielleicht beste **Monster Hunter** ins Haus.

WERTUNGSTENDENZ I 9 VON 10

Heiß: Umgebungseffekte haben Auswirkung auf eure Figuren. Um in dieser Vulkangegend nicht ins Schwitzen zu geraten, solltet ihr Erfrischungsgetränke parat haben.

Flora und Fauna: Die Monster reagieren auch aufeinander. Wer’s richtig macht, spielt die Viecher sogar gegeneinander aus.

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart! So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Infokästen:
Hier findet ihr alle Fakten zum Spiel – angepasst für die Nintendo Wii und den DS. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis hin zu technischen Angaben und Mehrspieler- sowie Online-Funktionen. Nicht relevante Informationen werden in den Infokästen gestrichen!

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen zu einem Spiel. Diese findet ihr in den Meinungskästen (nicht auf dieser Seite abgebildet!) am Ende größerer Tests und Vorschauen. Außerdem verraten wir euch bei Reviews, mit welchen Gefühlen und Vorurteilen wir in den Test gingen.

Die Module:
Große Tests sind in drei Arten von Modulen unterteilt:

- Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwicklerporträt bis zum Vergleich mit anderen Spielen desselben Genres.
- An den grünen Pro-Modulen könnt ihr auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir an dem Spiel toll fanden.
- In den Contra-Modulen seht ihr, was an einem Spiel weniger oder gar nicht gelungen ist.

Die Wertung:
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 35,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Vor allem Steuerung per Tastendruck. Es gibt jedoch kurze Touchscreen-Einlagen.

SONDERFUNKTIONEN
Kamera, Mikrofon, Rumble Pak

MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1-2
MULTI-KARTEN-SPIEL	1-8
ONLINE-SPIEL	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ihr könnt Highscores ins Netz hochladen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 55,-
USK-FREIGABE	Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG
Wii-FB, Nunchuk, Classic Controller, Gitarre, Zapper, Wheel, Wii MotionPlus ...

VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1-4
SPIELERANZAHL ONLINE	1-2

ONLINE-FUNKTIONEN
Ranglisten, Deathmatches, Coop-Modus

WERTUNGEN

PRO
- Wunderhübsche Grafik
- Durchdachte Steuerung
- Großer Mehrspieler-Modus
- Innovative Spielidee
- Fordernde KI-Gegner

CONTRA
- Lahme Solokampagne
- Versteckte Kosten
- Peinliche Übersetzung

GRAFIK 6
SOUND 5
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
82	--

> **90%, Herausragend** | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem „90er" gewürdigt.

> **80%, Sehr gut** | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen.

> **70%, Gut** | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> **60%, Befriedigend** | Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage.

> **50%, Ausreichend** | Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit.

< **50%, Mangelhaft** | Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen.

ICONS

SOLO-HIT

Spiele, die eine Einzelspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

ONLINE

Dieses Icon weist auf weitere Inhalte wie Bilder, Videos oder Interviews auf www.n-zone.de hin.

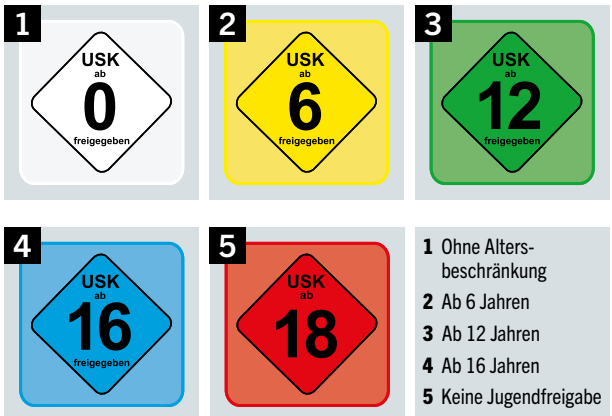
MULTI-HIT

Spiele, die eine Mehrspieler-Wertung von 85 % oder mehr erhalten, bekommen diese Auszeichnung.

GESPIELT

Wenn wir bei einer Vorschau ein Spiel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt"-Icon.

USK-EINSTUFUNGEN



1 Ohne Altersbeschränkung
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Keine Jugendfreigabe

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

Thomas Eder // ist …

… angefixt.
Monster Hunter hat unseren Senior richtig heiß darauf gemacht, sich in ein episches Abenteuer zu stürzen. Höchste Zeit für den Release, bevor die Lust wieder verfliegt!

… wieder mobil.
Nachdem der Winter kein Ende nehmen wollten, konnte Tom endlich wieder seinen geliebten Blechhaufen aus dem Winterschlaf wecken und kommt seitdem morgens wieder lächelnd im Verlag an.

Christoph Kraus // packt …

… die Koffer: Während ihr dies hier lest, verweile ich im schönen Niederbayern bei wohligen Temperaturen, deftiger Küche und gutem Bier. Ja, man hat's nicht leicht, seinen Resturlaub abzufeiern.

… das Retro-Fieber:
Erst kam **Dark Void Zero** als DSiWare in den DSi-Shop-Kanal, anschließend folgt **Mega Man 10** als Wii-Pflicht-Download, und jetzt darf er auch noch auf der Xbox fremdgehen: **Perfect Dark** kommt!

Sebastian Stange // hat …

… das Weite gesucht.
Sebastian war für ganze drei Wochen im Urlaub und erkundete dabei das geheimnisvolle Südafrika sowie das noch viel geheimnisvollere Lesotho. Einfach, um sich anzuschauen, wo das deutsche Team demnächst Fußball spielen wird.

… ein neues Sucht-Spiel.
Und zwar **Bejeweled Blitz,** ein Browserspiel, bei dem man Steinchen zerplatzen lässt. Sebastians Highscore: 555.750

Maik Koch // hofft auf …

… die neuen Wii-Hits wie Super Mario Galaxy 2 und Metroid: Other M. Bis dahin allerdings zockt er sich erst noch einmal durch **Silent Hill: Shattered Memories**.

… einen genialen Start der verbesserten Internetseite. Noch gibt es zwar keinen fixen Start-Termin, wann die Seite online gehen soll, aber ich kann euch jetzt schon verraten: www.videogemeszone.de wird der absolute Knaller. Ihr dürft also jetzt schon gespannt sein!

Christian Schönlein // hat …

… einen Uni-Abschluss.
Die Auszeit letzten Monat war bitter nötig, doch jetzt werden die Bücher erst mal aus dem Alltag verbannt und all die liegen gebliebenen Spiele nachgeholt!

… immer Lust auf Monster Hunter Tri.
Vor dem Besuch von Nintendo mit einer spielbaren Version war Christian so nervös wie ein kleines Kind vor Weihnachten. Ob das Spiel hält, was es verspricht, lest ihr ab Seite 24.

David Mola // träumt …

… mittlerweile nachts von Pokémon. Zig aufwendige Seiten im Heft, dazu ein riesiges (zweiteiliges!) Poster mit allen Taschenmonstern. So viel Poké-Mania in so kurzer Zeit hinterlässt Spuren!

… von Frühling und milden Temperaturen.
Schnee ist wirklich eine feine Sache, aber irgendwann ist einfach mal gut. Das Fahrrad rostet mir bald im Keller weg, wenn es nicht bald ein bisschen „Auslauf" bekommt. Also liebe Wettergötter: Weg mit dem Winter!

Die fleißigen Helfer. Natürlich sollen auch alle anderen Kollegen wie Praktikanten und Gastredakteure, die an der N-ZONE mitwirken, nicht zu kurz kommen.

STEPHAN GERNER

Hilft den Pokémon-Fans:
Mit seiner Komplettlösung und dem Pokédex in der aktuellen N-ZONE hat unser Pokémon-Guru Stephan ein kleines Meisterwerk erstellt, dank dem ihr das Maximum aus der **Gold**- und **Silber-Edition** herausholen könnt. Und auch in Zukunft wird Stephan als Pokémon-Experte der Redaktion erhalten bleiben.

SEBASTIAN BILLMEIER

Ist entzückt:
Mit dem Test von **Rune Factory** und vor allem **Fragile Dreams** konnte unser freier Autor Sebastian in diesem Monat endlich zwei der Games spielen, auf die er seit Ewigkeiten gewartet hat. Und er wurde nicht enttäuscht, wie ihr dem Testteil der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE entnehmt!

VIKTOR EIPPERT

Ist schwer beschäftigt:
Auch in diesem Monat hatte Viktor überwiegend nur eines im Kopf: **Final Fantasy XIII**. So kommt's, dass unser strebsamer Viktor in diesem Monat nur geringfügig an der N-ZONE mitarbeiten konnte. Doch schon im nächsten Monat will er in **Monster Hunter 3** und **Red Steel 2** wieder ordentlich Vollgas geben.

DAVID MARTIN

Ist online:
Den gibt's ja auch noch! Richtig, denn auch wenn David in den vergangenen Monaten im Heft nur noch sehr selten zu sehen war, kümmert er sich gemeinsam mit Maik um den Online-Auftritt der N-ZONE sowie um unsere treuen Fans aus der Community und sorgt am Fließband für News und tolle Artikel.

YVES NAWROTH

Ist fleißig:
Redaktions-Assistent Yves leistet der N-ZONE seit mittlerweile fast zehn Jahren treue Dienste – egal ob es um das Verwalten des Spielearchivs, den Versand von Gewinnspielpreisen oder zig weitere Aufgaben geht. Und weil er im Heft sonst immer zu kurz kommt, aber einen wichtigen Beitrag leistet, an dieser Stelle unser Dank!

MEINUNGSMACHE

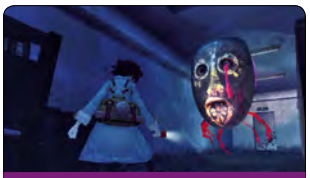
DIE GESCHMACKSPOLIZEI

TOP-TITEL / FLOP-TITEL	POKÉMON GOLD/SILBER / GTI CLUB SUPERMINI FESTA	FRAGILE DREAMS / AMERICA'S NEXT TOPMODEL	RED STEEL 2 / GUITAR HERO VAN HALEN	PHANTASY STAR ZERO / GERMANY'S NEXT TOPMODEL
RED STEEL 2 (Wii) ∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 34	Ich finde es beachtlich, wie krass sich **Red Steel** verändert hat. All das, worum es im ersten Teil ging, ist jetzt ganz anders. Der Kurswechsel tut dem Spiel aber gut. Aber warum muss ich immer dieselben Typen verkloppen? **8**	Es wurde höchste Zeit für ein richtig tolles Wii-MotionPlus-Spiel. **Red Steel 2** dürfte Nintendos Zusatzhardware ein gutes Stück voranbringen. Und das ist hoffentlich ein Zeichen für die Industrie! **8**	Endlich mal wieder ein richtiger Action-Kracher für die Wii! Um den Vorgänger hab ich einen Bogen gemacht, dafür begeistert mich die Fortsetzung umso mehr. Tolles Gameplay, coole Optik – super! **8**	Die Bewegungssteuerung funktioniert, allerdings sagt mir der Grafikstil nicht zu. Die Wii-MotionPlus-Ergänzung ist ein Gewinn, aber um mich von diesem Look zu überzeugen, braucht es mehr. **7**
FRAGILE DREAMS (Wii) ∅ **WERTUNG: 7,3** Test S. 38	Noch ein Schwertschwinger? Doch den habe ich leider komplett verpasst, wie ich zu meiner Schande gestehen muss. Vielleicht hätte ich weniger **Red Steel 2** zocken sollen? Ich hole **Fragile Dreams** aber nach. **?**	Dieser bezaubernde Titel fasziniert mich schon, seit ich erste Japan-News darüber verfolgte. Endlich ist er da, zwar nicht ganz so gut, wie erhofft, aber das ist mir egal. Stil und Atmosphäre rocken! **8**	Nach **Muramasa** haben wir es hier wieder mit einem Geheimtipp aus dem Hause Rising Star Games zu tun, auch wenn's diesmal nicht für eine Traumwertung wie bei der Schwertschwingerei reicht. **7**	Das Spiel bietet eine gute Grusel-Atmosphäre mit sehr guten Gameplay-Ideen. Leider gibt es kleine Fehler in der Übersetzung. Da es aber nur wenige Horror-Spiele für Wii gibt, werde ich **Calling** durchspielen. **7**
RUNE FACTORY FRONTIER (Wii) ∅ **WERTUNG: 5,0** Test S. 40	So langsam stellt sich mir die Frage, wie viele Updates die **Harvest Moon**-Serie noch verträgt, ehe kein Hahn mehr nach ihr kräht. Schon jetzt machen sich gewaltige Ermüdungserscheinungen breit. **6**	Meinen ersten und einzigen Kontakt mit der **Harvest Moon**-Reihe hatte ich vor ewigen Zeiten auf dem SNES. Und ich habe es weder richtig kapiert, noch wirklich gemocht. Vielleicht, weil ich ein Dorfkind bin? **0**	**Harvest Moon** mit Kämpfen? Eigentlich hat mir an der Serie immer gefallen, dass es recht unstressig und friedlich zuging. Bei mir stößt diese Gameplay-Neuerung auf wenig Begeisterung. **6**	Ich mochte bereits **Eternal Sonata** auf der Xbox und werde auch dieses Spiel der Entwickler von Tri-Crescendo spielen. Von den kleinen Übersetzungsschwächen lasse ich mich nicht abschrecken. **8**
CALLING (Wii) ∅ **WERTUNG: 6,5** Test S. 41	**Calling** von Hudson Soft kommt bei Weitem nicht an **Silent Hill: Shattered Memories** heran, aber die Entwickler haben dennoch ein gutes, technisch sauberes Wii-Grusel-Adventure geschaffen. Das passt schon. **7**	Mit Konsolen-Grusel tu ich mich immer etwas schwer. Wenn solche Spiele ordentlich Action bieten, wie etwa **Dead Space Extraction,** habe ich meinen Spaß. **Calling** ist mir da einfach etwas zu zahm. **6**	Horror-Adventures ohne Ende! Aber gut, solange es sich wie bei **Calling** um gute Genrevertreter handelt. Der Japano-Style hat mich sehr an die coole **Fatal Frame**-Reihe auf der Playstation erinnert! **7**	Für **Rune Factory Frontier** hab ich keine Zeit. Das Spiel unterstützt keine 480p, weshalb ich als Grafik-Fetischist lieber etwas anderes spiele. Außerdem bin ich kein **Harvest Moon**-Fan, der gern Weizen anbaut. **6**
POKÉMON GOLD/SILBER (DS) ∅ **WERTUNG: 6,5** Test S. 44	Der vielen **Pokémon**-Ableger bin ich überdrüssig, vor allem, weil viele von ihnen nicht wirklich zur Reihe passen. Aber diese „echten" Editionen entflammen wieder meine Leidenschaft. Volle 10 Punkte! **10**	Schon wieder eine Null? Nun, erstens provoziere ich euch gern und zweitens ist die **Pokémon**-Reihe wieder so eine Sache, die sich mir einfach nicht erschließt. Wer die Mini-Monster mag, greift eh zu. **0**	Die Story und Aufmachung sind nicht unbedingt das, was einen reiferen Zocker wie mich anspricht. Doch muss ich zumindest zugeben, dass das Gameplay der Reihe einfach zeitlos genial ist! **8**	Die neuen **Pokémon**-Editionen sind sehr gut. Leider bin ich kein Poké-Maniac und deshalb mach ich einen großen Bogen um die DS-Remakes von **Gold** und **Silber**. Trotzdem gibt es eine gute Wertung. **8**
ACE ATTORNEY (DS) ∅ **WERTUNG: 7,75** Test S. 52	Wenn's Nintendo bloß wieder selbst vertrieben hätte, wären mit Sicherheit auch die Bildschirmtexte deutsch gewesen. So werden wohl einige Fans des Öfteren zum Wörterbuch greifen müssen. **8**	Als Englisch-Ass macht mir die fehlende Lokalisierung wenig aus. Das virtuelle Anwaltsdrama ist extrem unterhaltsam. Nur sollten sich einige der Charaktere kürzer fassen. Wie viel die labern können! Schlimm! **8**	Ein gelungenes **Ace Attorney**-Spiel mit allen Stärken, die man von der Anwaltsreihe gewohnt ist! Fast zumindest, denn im neuesten Ableger der Serie müssen wir auf eine deutsche Lokalisierung verzichten. **7**	Seit kurzem bin ich im **Ace Attorney**-Fieber. Der neue DS-Teil lässt mich meinen meisterhaften Spürsinn unter Beweis stellen. Da ich gut Englisch spreche, werde ich auch den neuen DS-Teil zocken. **8**

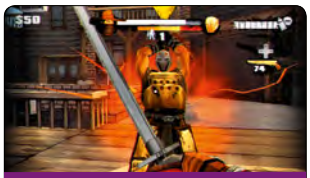
Wann erscheint was? Dank der N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für die Wii und den DS.

Wii

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
Alice im Wunderland	Disney Interactive	04. März I 2010
Calling	Hudson Soft	18. März I 2010
Defendin De Penguin	F + F	15. März I 2010
Der Bauernhof	Astragon	31. März I 2010
Der Gesundheitscoach	SevenOne Intermedia	25. März I 2010
FIFA Fußball Weltmeisterschaft Südafrika 2010	Electronic Arts	29. April I 2010
Fragile Dreams	Rising Star	19. März I 2010
Galileo Family Quiz	SevenOne Intermedia	18. März I 2010
GTI Club Supermini Festa!	Konami	25. März I 2010
Hidden Mysteries: Titanic	Astragon	03. März I 2010
Holiday Games	Astragon	10. März I 2010
Kamen Rider Dragon Knight	Namco Bandai	26. März I 2010
K11 – Kommissare im Einsatz	SevenOne Intermedia	18. März I 2010
Nancys Abenteuer: Der weiße Wolf	The Adventure Company	23. März I 2010
Project Runway	Namco Bandai	26. März I 2010
Racket Sports Party	Ubisoft	25. März I 2010
Red Steel 2	Ubisoft	25. März I 2010
Rune Factory Frontier	Rising Star	26. März I 2010
So Blonde – Zurück auf die Insel	dtp	26. März I 2010
Spielen wir Ballerina	Koch Media	10. März I 2010
The Secret Saturdays: Beasts of the 5th Sun	Namco Bandai	März I 2010
Toy Story Mania!	Disney Interactive	04. März I 2010
Train your Dragon	Activision	26. März I 2010
Zirkus	NBG	26. März I 2010
APRIL		
Astroboy	Namco Bandai	30. April I 2010
Crazy Quiz – Are You Crazy Enough?	Playtainment	April I 2010
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	16. April I 2010
K11 – Kommissare im Einsatz	SevenOne Intermedia	01. April I 2010
Monster Hunter Tri	Capcom	23. April I 2010
Mr. T: The Game	Zoot Fly	28. April I 2010
No More Heroes 2	Rising Star Games	30. April I 2010
Sakura Wars: So Long, My Love	Flashpoint	09. April I 2010
MAI		
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	Mai I 2010
Sin & Punishment 2: Successors of the Skies	Nintendo	7. Mai I 2010
Tournament of Legends	High Voltage	Mai I 2010
2010		
Alter Ego	Bit Composer Games	I 2010
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	I 2010
Bermuda Triangle	SevenOne Intermedia	I 2010
Disney Micky Epic	Disney Interactive	I 2010
Gormiti: The Lords of Nature return	Konami	I 2010
Green Day: Rock Band	Electronic Arts	I 2010
Guilty Gear XX Accent Core	Headup Games	I 2010
Hitman 5	Noch nicht bekannt	I 2010
Iron Man 2	Sega	I 2010
Metroid: Other M	Nintendo	I 2010
Monado	Nintendo	I 2010
Prince of Persia: Die vergessene Zeit	Ubisoft	I 2010
Rock Band: Pearl Jam Live	Electronic Arts	I 2010
Scene It? Twilight	Konami	I 2010
Sengoku BASARA Samurai Heroes	Capcom	I 2010
Sherlock Holmes	Focus Home Interactive	I 2010
Fling Smash	Nintendo	I 2010
SpongeBobs Volle Kanne Vollgas	THQ	I 2010
Super Mario Galaxy 2	Nintendo	11. Juni I 2010
Tales of Graces	Namco Bandai	I 2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	I 2010
The Grinder	High Voltage	I 2010
The Kore Gang	Snap Dragon	I 2010
The Last Story	Nintendo	I 2010
The Tower of Shadow	Konami	I 2010
Tiger Woods PGA Tour 11	Electronic Arts	I 2010
Toy Story 3 - Das Videospiel	Disney Interactive	15. Juni I 2010
TrackMania	Deep Silver	I 2010
Trauma Team	Nintendo	I 2010
Vacation Isle: Beach Party	Warner Interactive	Juni I 2010
Zelda	Nintendo	I 2010



Fragile Dreams 19. März



Red Steel 2 25. März

Sonic Classic Collection 12. März

Pokémon HeartGold/SoulSilver 26. März

DS/DSi

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
MÄRZ		
4 Elements	Astragon	08. März I 2010
Alice im Wunderland	Disney Interactive	04. März I 2010
Avalon Code	Koch Media	12. März I 2010
Bibliothek der klassischen Bücher	Nintendo	05. März I 2010
Deine eigene Modenschau	Rondomedia	24. März I 2010
Dementium II	TopWare Interactive	05. März I 2010
Der Gesundheitscoach	SevenOne Intermedia	25. März I 2010
DWK 5	Namco Bandai	26. März I 2010
Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Rondomedia	24. März I 2010
Hidden Mysteries: Titanic	Astragon	10. März I 2010
Horse Life 3	Koch Media	März I 2010
Jane's Hotel	Rondomedia	03. März I 2010
JungeDetektive: Der Abenteuerzug	The Adventure Company	23. März I 2010
Kampf der Giganten: Monsterinsekten	Ubisoft	18. März I 2010
Mahjongg Ancient Egypt	Rondomedia	31. März I 2010
Miniclip Sushi Go Round	TopWare Interactive	05. März I 2010
Picross 3D	Nintendo	05. März I 2010
Pokémon HeartGold/SoulSilver	Nintendo	26. März I 2010
Sonic Classic Collection	Sega	12. März I 2010
Scene It? Twilight: Biss zum Morgengrauen	Konami	25. März I 2010
Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010	Konami	März I 2010
APRIL		
Der Herr der Ringe: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive	16. April I 2010
Disney Jonas	Disney	15. April I 2010
K11: Komissare im Einsatz	SevenOne Intermedia	01. April I 2010
Musik für Kids	dtp	April I 2010
WarioWare - Do it Yourself!	Nintendo	30. April I 2010
MAI		
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	Mai I 2010
2010		
All Star Fußball	F + F	17. Mai I 2010
Aliens: Colonial Marines	Sega	I 2010
Batman: The Brave and the Bold	Warner Interactive	I 2010
Beat City	THQ	I 2010
Become a famous Model	Global Producers	I 2010
Bermuda Triangle	SevenOne Intermedia	I 2010
Blue Dragon: Awakened Shadow	Namco Bandai	I 2010
Casual Mania	Easy Interactive	I 2010
Digimon Story: Lost Evolution	Namco Bandai	I 2010
Dragon Ball: Origins 2	Namco Bandai	I 2010
Dragon Quest VI	Square Enix	I 2010
Duke Nukem: Critical Mass	Deep Silver	I 2010
Estpolis: The Lands Cursed by the Gods	Square Enix	I 2010
Four Elements	Astragon	I 2010
Ghost Trick (Arbeitstitel)	Capcom	I 2010
Golden Sun DS	Nintendo	I 2010
Gormiti: The Lords of Nature Return	Konami	I 2010
Infinite Space	Sega	I 2010
Iron Man 2	Sega	I 2010
Lego Harry Potter: Die Jahre 1-4	Warner Interactive	I 2010
Okamiden	Capcom	I 2010
Phantasy Star Portable 2	Sega	I 2010
Playmobil Ritter Helden in Rüstung	HMH	30. Juni I 2010
Professor Layton und die letzte Zeitreise	Nintendo	I 2010
Puzzle Quest 2	D3 Publisher	I 2010
Runaway: A Twist of Fate	Focus Home Interactive	I 2010
Sherlock Holmes	Focus Home Interactive	I 2010
Shin Megami Tensei: Strange Journey	Atlus	I 2010
SpongeBobs Volle Kanne Vollgas	THQ	I 2010
Sunny Munroe	Disney	I 2010
The Four Warriors of Light	Square Enix	I 2010
TNA iMPACT! Cross the Line	Southpeak Interactive	I 2010
TrackMania 2	Focus Home Interactive	I 2010

Wii-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auf unserer Kalender-Seite widmen wir uns auch den Spielen, über die man normalerweise wenig liest – weil sie wenig Spieltiefe bieten oder weil keine bekannten Figuren darin mitwirken. Doch unser vollständiger Marktüberblick stellt die Spiele vor, die innerhalb der nächsten vier Wochen erscheinen. Zu den farbig markierten Titeln findet ihr Tests oder Vorschauen in dieser N-ZONE.

	TERMIN	TITEL	HERSTELLER
Test S. 41	18.03.	Calling	Hudson Soft
	18.03.	Galileo Family Quiz	SevenOne Intermedia
Test S. 38	19.03.	Fragile Dreams	Rising Star
	23.03.	Nancys Abent.: Der weiße Wolf	The Adventure Company
	25.03.	Der Gesundheitscoach	SevenOne Intermedia
Test S. 43	25.03.	GTI Club Supermini Festa!	Konami
	25.03.	Racket Sports Party	Ubisoft
Test S. 34	25.03.	Red Steel 2	Ubisoft
	26.03.	Kamen Rider Dragon Knight	Namco Bandai
Test S. 40	26.03.	Rune Factory Frontier	Rising Star
	26.03.	So Blonde – Zurück auf die Insel	dtp
	26.03.	Train your Dragon	Activision
	26.03.	Zirkus	NBG
	31.03.	Der Bauernhof	Astragon
	01.04.	K11 – Kommissare im Einsatz	SevenOne Intermedia
	09.04.	Sakura Wars: So Long, My Love	Flashpoint
	16.04.	DHDR: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive
	April	Crazy Quiz – Are You Crazy Enough?	Playtainment

18.03. GALILEO FAMILY QUIZ

HERSTELLER: SEVENONE INTERMEDIA /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Spaß für die gesamte Familie soll dieses Quiz für die Wii aus der **Galileo**-Reihe bringen. So sind die Fragen altersabhängig, damit jüngere Spieler auch nicht überfordert sind. Für Abwechslung sorgen neben den gewöhnlichen Fragen kleine Minispiele oder Bilderrätsel.

31.03. DER BAUERNHOF

HERSTELLER: ASTRAGON /// GENRE: SIMULATION

Wem die **Harvest-Moon**-Serie zu kindlich ist, der kann ab Ende März auf der Wii auch etwas realistischer den Tätigkeiten eines Landwirts nachgehen. Dazu stehen euch nicht nur verschiedene Szenarios zur Auswahl, sondern ihr dürft neben den normalen Tätigkeiten auch mit euren Erzeugnissen handeln.

25.03. RACKET SPORTS PARTY

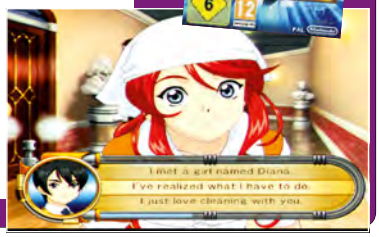
HERSTELLER: UBISOFT /// GENRE: SPORT

Racket zählt hierzulande nicht gerade zu den populärsten Sportarten, doch dieses Game aus dem Hause Ubisoft macht einen ganz interessanten Eindruck. Wer sich mit dem Kauf noch zurückhalten kann, wartet bis zur nächsten Ausgabe, in der wir **Racket Sports Party** eine Runde anspielen und euch verraten, ob sich unsere Eindrücke bestätigen.

09.04. SAKURA WARS: SO LONG MY LOVE

HERSTELLER: FLASHPOINT AG /// GENRE: STRATEGIE

In der letzten Ausgabe hatten wir eine Vorschau zu dem spaßigen Japano-Genre-Mix, der uns durchaus Vergnügen bereitet hat. Eine Dating-Simulation mit einem Strategie-Spiel zu vermischen, klingt erst mal sehr eigenartig, in Aktion fügt sich das Ganze aber zu einem ordentlichen Spiel zusammen. In der nächsten N-ZONE gibt's den Test!



APRIL NO MORE HEROES 2

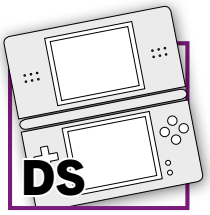
HERSTELLER: KOCH MEDIA /// GENRE: ACTION

Überraschend wurde die Fortsetzung des Action-Geheimtipps hierzulande für den April angekündigt. Ein genauer Termin ist bislang nicht bekannt, doch sollte jeder Action-Spieler, der seine Freude mit dem Vorgänger hatte oder allgemein auf erwachsene, stylishe Action steht, die Augen nach diesem Game offenhalten!

16.04. DER HERR DER RINGE: DIE ABENTEUER VON ARAGORN

HERSTELLER: WARNER INTERACTIVE /// GENRE: ACTION ADVENTURE

Kurz vor dem Erscheinen der nächsten Ausgabe der N-ZONE dürft ihr euch in das neue **DHdR**-Abenteuer auf der Wii stürzen. Für einen Test im aktuellen Heft hat es nicht gereicht, diesen liefern wir in den kommenden Ausgaben nach. Trotzdem dürfen Fans den Kauf riskieren – was wir bisher von dem Spiel sahen, machte einen guten Eindruck!



DS-NEUERSCHEINUNGEN IM ÜBERBLICK

Auch der Nintendo DS glänzt mit einem enorm großen Spieleangebot. Doch nur die wenigsten wissen, was überhaupt auf den Markt kommt. Auf dieser Seite präsentieren wir euch interessante, kuriose oder abgedrehte Titel, die im Laufe des Monats auf die zwei Bildschirme kommen. Zu den markierten Spielen findet ihr Artikel im aktuellen Heft.

TERMIN	TITEL	HERSTELLER
18.03.	Kampf der Giganten: Monsterinsekten	Ubisoft
23.03.	Der Abenteuerzug	The Adventure Company
24.03.	Deine eigene Modenschau	Rondomedia
24.03.	Dr. Jekyll & Mr. Hyde	Rondomedia
25.03.	Der Gesundheitscoach	SevenOne Intermedia
25.03.	Scene It? Twilight: Biss zum Morgengrauen	Konami
26.03.	DWK 5	Namco Bandai
26.03.	Pokémon HeartGold/SoulSilver	Nintendo
31.03.	Mahjongg Ancient Egypt	Rondomedia
März	Yu-Gi-Oh! 5D's World Championship 2010	Konami
01.04.	K11: Kommissare im Einsatz	SevenOne Intermedia
15.04.	Disney Jonas	Disney
16.04.	DHdR: Die Abenteuer von Aragorn	Warner Interactive
April	Musik für Kids	dtp

Test S. 44

25.03. DER GESUNDHEITS-COACH

HERSTELLER: SEVENONE INTERMEDIA I GENRE: ANWENDUNG

Dieses Spiel ist wie eine Mischung aus **Wii Fit** und Ernährungsratgeber. In mehr als hundert sportlichen Disziplinen – etwa Stretching, Rückenschule oder Muskeltraining – bringt man seinen Körper auf Trab, um anschließend mit der Ernährungsberatung fortzufahren. So stellt man sich seine Einkaufsliste zusammen, die man im Supermarkt der Reihe nach „abarbeiten" kann, oder lässt sich mehr als 200 Rezepte anzeigen. Nützlich!

24.03. DR. JEKYLL & MR. HYDE

HERSTELLER: RONDOMEDIA I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Den Detektivroman **Dr. Jekyll & Mr. Hyde** gibt es als Wimmelbildspiel. Wer das Genre noch nicht kennt, dem helfen wir gern auf die Sprünge: Man sucht den Bildschirm nach Objekten ab, etwa einem winzigen Bleistift oder einem Rosenkohl, der inmitten eines Bücherregals versteckt ist. Zwischen all den Suchaufgaben wird die Story weitererzählt. In dem DS-Spiel gilt es, beispielsweise den Mord an einem reichen Bürger aufzuklären.

MÄRZ MAESTRO! JUMP IN MUSIC

HERSTELLER: BIGBEN INTERACTIVE I GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Vor einigen Monaten präsentierten uns die Entwickler höchstpersönlich diesen DS-Geniestreich. Das Spiel kombiniert Rhythmusgefühl mit witzigen Hüpfabschnitten. Heißt im Klartext: Ihr tippt mit dem Touchpen nach Belieben auf Treppenstufen, Bodenfliesen oder Seile, um den Oberflächen die gewünschten Töne zu entlocken und den Helden des Spiels ans Ziel zu lotsen. **Maestro!** ist liebevoll gemacht und spielt sich zudem noch sehr gut!

25.03. SCENE IT? TWILIGHT: BISS ZUM MORGENGRAUEN

HERSTELLER: NINTENDO /// GENRE: GESCHICKLICHKEIT

Die **Twilight**-Saga von Stephenie Meyer steht schon seit Monaten unangefochten an der Spitze der Bücher-Bestenliste. Jetzt bringt Konami das passende Quiz in den Handel, in dem es ausschließlich um das Werk **Biss zum Morgengrauen** geht. Der Hersteller verspricht mehr als 500 Fragen, in denen Film- und Musikausschnitte, Sprachaufnahmen oder Bilder auftauchen. Zudem wurde mit Dr. Carlisle Cullen ein prominenter Kommentator verpflichtet, der das Quiz begleitet.

01.04. K11: KOMMISSARE IM EINSATZ

HERSTELLER: SEVENONE INTERMEDIA I GENRE: ADVENTURE

Man kann die inhaltliche Qualität der Sat.1-Vorabend-Ermittler beurteilen, wie man möchte. Fakt ist: Die K11-Kommissare sind verlässliche Quotenbringer. Jetzt ermitteln sie auch auf dem DS. Spielerisch klingt das Adventure recht abwechslungsreich: Man verhört Zeugen, analysiert am Tatort Blutspuren, vergleicht Fingerabdrücke und löst so die sechs Fälle. Spielerisch orientiert sich das Adventure stark an der **Ace Attorney**-Serie. Aber ob's auch so gut wird?

12.03. DWK 5: HINTER DEM HORIZONT

HERSTELLER: NAMCO BANDAI I GENRE: ADVENTURE

Im Spiel zum fünften **Wilde Kerle**-Kinofilm geht's zu wie in einem Gruselroman: Leon und Vanessa sind verliebt, doch plötzlich wird Leon von Vampiren in ein mysteriöses Paralleluniversum hinter dem Horizont verschleppt. Ihr steuert anschließend die übrigen Figuren durch das Schattenreich und haltet Ausschau nach euren Freunden. Namco Bandai verspricht eine Steuerung via Touchpen und eine packende Geschichte.

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Ubisoft Paris | Hersteller: Ubisoft | Termin: 25. März 2010

RED STEEL 2

Text | Christoph Kraus

Ein glorreicher Halunke lässt es krachen: Wir entern miefige Saloons und zeigen's dem Wildwest-Pack! Aber wie gut ist die Shooter-Action?

GESPIELT N-ZONE

Wii

FAQs ?!

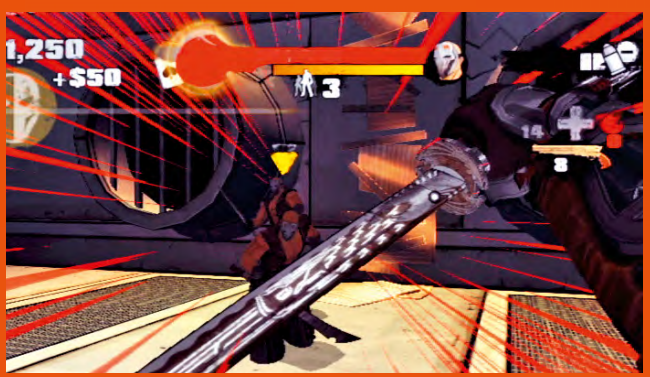
Worum geht es in Red Steel 2?
Die Geschichte ist so banal wie bei einem Film mit dem Gespann Bud Spencer/Terence Hill. Es geht darum, dass sich ein (namenloser) Cowboy für Gräueltaten, die man ihm angetan hat, rächen will. Und da ist ihm jedes Mittel recht: Er packt Schwert und Knarre aus, um seinen Widersachern Saures zu geben. Zwischendurch trifft er immer wieder bestimmte Protagonisten, die von ihm verlangen, gegnerische Anführer auszuschalten, Tanklaster in die Luft zu jagen oder Schalter zu finden. **Red Steel 2** spielt dabei in einer Welt, die den rauen Charme des Wilden Westens mit den technischen Errungenschaften des 20. Jahrhunderts verbindet.

Erinnert überhaupt noch etwas an den ersten Teil?
Bis auf die Mixtur aus Schwertkämpfen und Pistolengefechten nicht. Ubisoft hat die Marke **Red Steel** in jeder Hinsicht runderneuert. Darsteller, Schauplätze, Steuerung, Geschichte, alles ist vollkommen anders als beim ersten Teil. Allerdings soll uns der Kurswechsel nur recht sein, schließlich war **Red Steel** zum Wii-Konsolenstart zwar ein grundsolider Ego-Shooter, aber keiner, mit dem man besondere Spielerlebnisse verbindet. Der Mehrspieler-Modus, der im Seriendebüt noch integriert war, wurde übrigens ersatzlos gestrichen. Allzu ärgerlich ist der Wegfall allerdings nicht, denn die spielerische Qualität der Splitscreen-Kämpfe war eher durchwachsen.

Kann ich die Steuerung selbst konfigurieren?
Ja, die Einstellungsvielfalt ist ähnlich hoch wie beim Genre-Rivalen **The Conduit**. Beispielsweise lässt sich das Sichtfenster anpassen – also der Bildschirmbereich, in dem man lediglich das Fadenkreuz hin und her bewegt, sich aber nicht umdreht. Auch ist die Sensitivität in drei Stufen regelbar. So legt ihr fest, ob ihr die Hand, in der ihr die Wii-Fernbedienung haltet, zur Benutzung eures Schwerts leicht, mittelmäßig oder kräftig schütteln müsst. Aber schon die Standard-Konfiguration ist gut zu handhaben. Das komplexe Konfigurationsmenü von **Red Steel 2** zeigen wir euch übrigens auf Seite 37 (oben).

Erzählt mir etwas vom Drumherum!
Die Entwickler spendierten ihrem Vorzeige-Shooter drei Speicherstände, jedem davon könnt ihr dabei ein eigenes Symbol zuweisen. Außerdem hat sich Ubisoft eine nette Aktion für alle Vorbesteller ausgedacht – doch die gibt es leider nur für britische Kunden: Wer **Red Steel 2** in Großbritannien kauft und im Hauptmenü des Spiels einen Code eingibt, der in der sogenannten **Pre-Order Edition** enthalten ist, schaltet vier exklusive Waffen frei. Außerdem liegt der Verpackung ein Buch mit coolen Bildmotiven (Artworks genannt) aus dem Western-Shooter bei. Schade, dass es diese Box nicht bei uns gibt!

Merkt man den spielerischen Vorteil durch MotionPlus?
Red Steel 2 profitiert von einer deutlich geschmeidigeren Wii-Steuerung, die im Vergleich zum ersten Abenteuer gehörig verbessert wurde. Der Zwang, entweder seine Gegner mit dem Schwert zu schlagen oder dafür die Knarren zu benutzen, wurde beispielsweise aufgehoben. Jetzt lässt sich zu jeder Zeit frei bestimmen, wie ihr den Widersachern Saures gebt. Auch die zeitliche Verzögerung zwischen dem Ausführen einer Schüttelgeste und der dadurch ausgelösten Aktion auf dem Bildschirm ist mit weniger als einer halben Sekunde vernachlässigbar. Die Verpackung enthält einen MotionPlus-Adapter – ohne läuft das Spiel erst gar nicht.



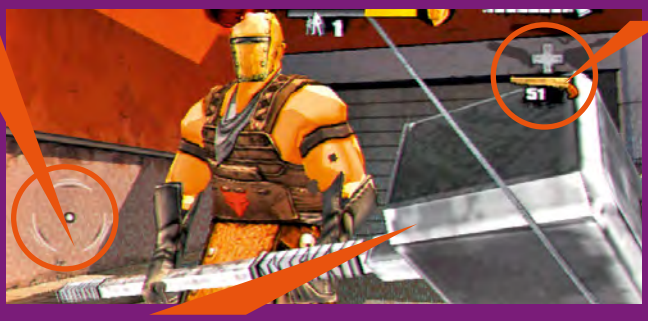
Feurig rot: Während der Schwertkämpfe geht es deftig zur Sache. Die Funken fliegen!

Achtet auf die guten Lichteffekte, wenn ihr euch mitten im Kampf befindet!

GESCHMEIDIGE STEUERUNG

Inwiefern profitiert die Western-Ballerei vom MotionPlus-Bonus? Wir decken auf.

Das Fadenkreuz: Mit der zum Bildschirm gerichteten Wii-Fernbedienung bestimmt ihr, wohin ihr blickt und welchen Weg ihr mit eurer Spielfigur einschlagt. Die Bewegungszone ist unserer Meinung nach optimal auf die Anforderungen eines Shooters zugeschnitten. Selbst wenn man sich mitten in einem Schwertkampf befindet (so wie hier im Bild gezeigt), kann man jederzeit flüchten. Beim Seriendebüt war es noch nicht möglich, während des Gefechts das Weite zu suchen.



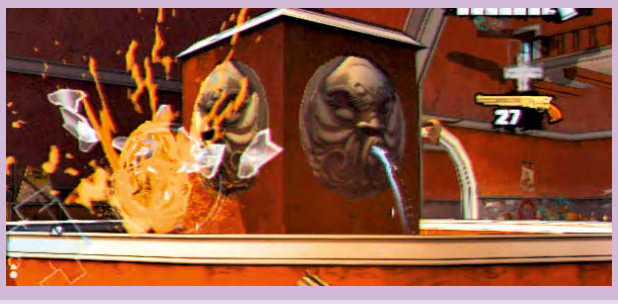
Die Halteposition des Schwerts: Das erste **Red Steel** krankte an einer unpräzisen Schwertsteuerung: Es gab wenige vorgegebene Gesten, die eine bestimmte Aktion auslösten. Jetzt geht alles viel glatter vonstatten: Jede Handbewegung ändert den Winkel, in dem das Schwert geneigt ist. Außerdem haben die Entwickler viel mehr Kampfmanöver integriert. Durch die höhere spielerische Freiheit steigt beim Spieler das Gefühl, die Kämpfe selbst zu beeinflussen.

Die Waffenwahl: Die größte Neuerung bei **Red Steel 2** ist die Auswahl, mit welchen Mitteln ihr eure Gegner schlagt. Im ersten Teil hatte das Spiel noch fest vorgegeben, ob ihr mit der Pistole unterwegs seid oder euer Schwert kreisen lasst. Jetzt zückt ihr die Hiebwaffe jederzeit, indem ihr kurz mit der Fernbedienung schüttelt. Diese ruckartige Handbewegung gibt den Befehl an das Spiel weiter: „Schwert auspacken, bitte!“ – und das geht enorm intuitiv von der Hand. Sehr gut gelöst!

SIEHT RICHTIG GUT AUS

Die hier abgedruckten Bilder lassen eine gewisse Dynamik erahnen, doch erst in Bewegung offenbart sich die technische Brillanz von Red Steel 2. Und das liegt in erster Linie an diesen drei Grafik-Elementen:

Die Interaktivität:
Es gibt kaum einen Gegenstand in der Western-Welt von **Red Steel 2**, der nicht zerstört werden kann. Ob Telefonzelle, Glasflasche oder Briefkasten – nichts bleibt vor eurer Verwüstung verschont! Auch Schüsse hinterlassen je nach Material des Zielgegenstandes verschiedene Einschusslöcher – keineswegs selbstverständlich bei einem Wii-Shooter. Dieser hohe Grad an Interaktivität kaschiert geschickt, dass die Spielwelt bisweilen steril wirkt: In vielen Regalen fehlen Bücher, Tische sehen aus wie ausgeschnitzte Blöcke und ein Großteil der Gegenstände kommt sogar mehrfach vor.



Der Cel-Shading-Look:
Auch wenn uns viele Entwickler weismachen möchten, dass sie Cartoon-Grafik einzig und allein aus gestalterischen Gründen einsetzen, steckt dahinter oft eine andere Überlegung: Der Cel-Shading-Look schont die Rechenleistung einer Konsole. Statt detaillierte Texturen zu erstellen, genügt es hier in der Regel, grobe Farbflächen zu verwenden, um Figuren, Wände oder Objekte zu verzieren. Allerdings ist **Red Steel 2** in sich stimmig, denn der Grafikstil wirkt wie aus einem Guss. Und das ist uns allemal lieber als ein ruckelndes Spiel mit qualitativ schwankendem Erscheinungsbild.

Die flüssige Darstellung und die kurzen Ladepausen:
Die Entwickler sind zu Recht stolz auf die Grafik, denn das Spiel läuft konstant mit 60 Bildern pro Sekunde . Dies ist das Resultat aus dem sauber programmierten Cel-Shading-Look, der – wie oben erwähnt – gewaltige Rechenleistung spart. Zudem profitieren wir von sehr geringen Ladezeiten, die nur beim Wechsel eines Kapitels zum nächsten auffallen. Betritt man ein neues Gebiet oder einen anderen Raum, greift **Red Steel 2** zu einem Trick: Nach Betätigung der Türsperre (im Bild) durch die A-Taste dauert es ein paar Sekunden, bis sich das Schloss tatsächlich öffnet – erst dann kann man weiterlaufen. Während dieser Zeit wird das Areal geladen. So merkt der Spieler kaum etwas vom Ladevorgang.

NONSTOP-ACTION … ABER IMMER ÄHNLICH

Red Steel 2 ist ein enorm actionlastiges Spiel, aber es ist nicht das abwechslungsreichste. Wir zeigen euch, wie eine typische Mission im Leben der namenlosen Spielfigur abläuft.

Kämpfen:

Wir befinden uns mitten im Gefecht. Dieser komische Möchtegern-Cowboy will uns erledigen, aber wir schlagen ihn mit seiner eigenen Waffe! Anschließend rücken noch zwei Gegnerhorden an, eine mit zwei Feinden, die andere mit fünf Widersachern. Aber weil nach jedem Gefecht die Energie ein Stück weit aufgeladen wird (was bedeutet, dass der Schwierigkeitsgrad recht fair ist), gehen wir aus beiden Schlachten als Sieger hervor.

Ziele erfüllen:

Nach der Abfertigung werden wir zur Pinnwand gelotst. Dort sehen wir, welche Missionen gerade laufen und auf welche Aufträge wir als Nächstes angesetzt werden. Beispiele sind etwa das Ausschalten bestimmter feindlicher Gangs oder die Zerstörung von Tanklastern. Alle Missionen, die wir gerade absolvieren, sind auch jederzeit durch Druck auf die 1-Taste auf der Wii-Fernbedienung abrufbar. Die Wegfindung ist allerdings kein Problem, denn ein kleiner Pfeil auf der Landkarte (links unten) verrät sowieso, wo es langgeht. Somit ist **Red Steel 2** zwar äußerst linear aufgebaut, aber als Spieler verläuft man sich dafür auch nicht.

Aufrüsten:

Für die erfolgreiche Bewältigung der Ziele erhalten wir Moneten, die wir im Laden gegen neue Waffen, verbesserte Eigenschaften unserer bisherigen Gewehre oder gegen optimierte Rüstungen eintauschen. Das ist für den weiteren Spielverlauf bitter nötig.

Tricks erlernen:

Selbst nach vier Stunden Spielzeit haben wir noch längst nicht alle Manöver erlernt, die es im Spiel gibt. Immer wieder werden wir mit neuen Manövern vertraut gemacht, etwa der sogenannten Adler-Attacke. Diesen Angriff führt ihr aus, indem ihr die Wii-FB bei gleichzeitigem Gedrückthalten des B-Triggers nach oben reißt. So wird der Feind, der euch gerade gegenübersteht, regelrecht mit dem Schwert aufgespießt. Sobald er in der Luft schwebt, verlangsamt sich der Spielablauf und ihr könnt dem Fiesling mit der Knarre seine Energie rauben. Und plötzlich tauchen neue Gegner auf: Der Kreislauf beginnt damit wieder von vorn …

Auf dem Boden: Vor einem herausfordernden Kampf seid ihr gut beraten, Extraleben zu erwerben. So steht ihr nach dem K. o. wieder auf.

DIE MEINUNG • THOMAS EDER

*„Der schönste Wii-Shooter seit **Metroid Prime 3**“*

Mein Vorurteil › Kann Ubisoft die gute Stimmung der ersten Spielminuten auch langfristig halten? Ich bin skeptisch, würde mich aber freuen, wenn es so wäre.

Das erste **Red Steel** war kein Meilenstein. Zum Wii-Start gab es allerdings kaum Alternativen im Shooter-Genre, daher habe ich über die schwachen Schwertgefechte und das uninspirierte Leveldesign hinweggesehen. Aber in Zeiten von **Metroid Prime 3** (im Einzelspieler-Modus) oder **The Conduit** (im Mehrspieler-Modus) würde **Red Steel** heute definitiv den Kürzeren ziehen. Gut, dass Ubisoft sich auf einen Kurswechsel besonnen und die Serie grunderneuert hat: Die Optik ist für Wii-Verhältnisse bombastisch, der Action-Gehalt hoch. Aber warum muss ich stets dieselben Typen k. o. schlagen? Den Entwicklern haben offenbar ein paar Grafik-Artisten gefehlt, die sich um das Erstellen weiterer Gegner hätten kümmern sollen. So bin ich zwar inhaltlich versöhnt, aber mir fehlt die Abwechslung.

Zum Aufstemmen von Türen bewegt ihr die Wii-FB mehrmals ruckartig nach links.

Nicht erschrecken, bitte! Das Bild zeigt das Steuerungskonfigurationsmenü.

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Western laufen ja auch immer gleich ab“

Mein Vorurteil › Nach fünf Stunden Spielzeit ist bestimmt die Luft raus.

Ein guter Western hat schroffe Schauspieler zu bieten, markige Sprüche, satte Prärien, fette Showdowns … da können wir auf eine epische Geschichte getrost verzichten. Auch **Red Steel 2** pfeift auf komplexe Handlungsstränge und konzentriert sich primär auf die Action. Der Fokus tut dem Spielerlebnis gut, so sind die miesen Dialoge aus dem ersten Teil passé. Der Wii-Shooter trumpft stattdessen mit flüssiger Grafik und einer sauberen Steuerung auf. Allerdings kommt die Abwechslung deutlich zu kurz. Das launige, größtenteils auf Schwertkampf ausgelegte Spielprinzip reißt mit, rechtfertigt aber kein zweimaliges Durchspielen. Das hatte ich leider befürchtet.

WERTUNGEN

PRO

- Sieht richtig gut aus
- Nonstop-Action!
- Geschmeidige Steuerung
- Gute deutsche Sprachausgabe

CONTRA

- Immer derselbe Spielablauf
- Streng lineares Leveldesign
- Wenige unterschiedliche Gegner
- Geringer Wiederspielwert

GRAFIK 9

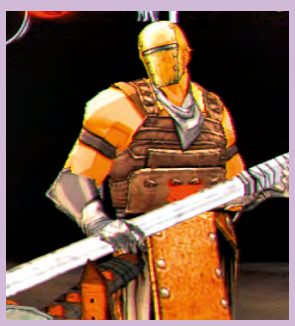
SOUND 8

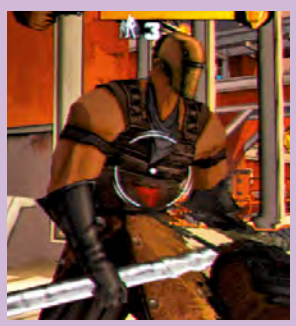
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
81	--

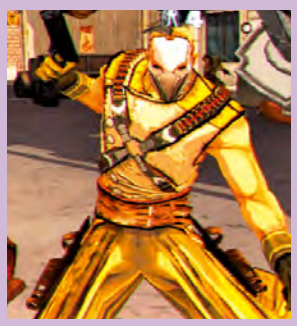
WENIGE UNTERSCHIEDLICHE GEGNER

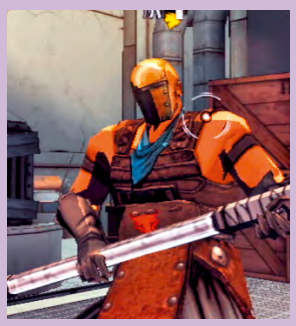
Haben im Wilden Westen alle bösen Typen gleich ausgesehen? Wenn man **Red Steel 2** spielt, könnte man zu diesem Schluss kommen, denn der Wii-Shooter gehört nicht zu den Abwechslungsreichsten seiner Art. Zwar variieren durchaus die Rüstungen der Widersacher, aber es gibt viel zu wenige unterschiedliche Gegner. Dieser Kritikpunkt zeigt sich besonders im allseits bekannten Fiesling mit dem Hammer: In manchen Gebieten taucht dieser gleich mehrmals auf und attackiert uns immer wieder mit derselben Angriffstaktik.





Unsere Bilderfolge beweist: Allzu abwechslungsreich sind die Gegner, die ihr im Spielverlauf verkloppt, nicht gestaltet. Und immer wieder dieselben Typen fertigzumachen, raubt ein bisschen die Motivation.





INFOS ZUM SPIEL

DATEN

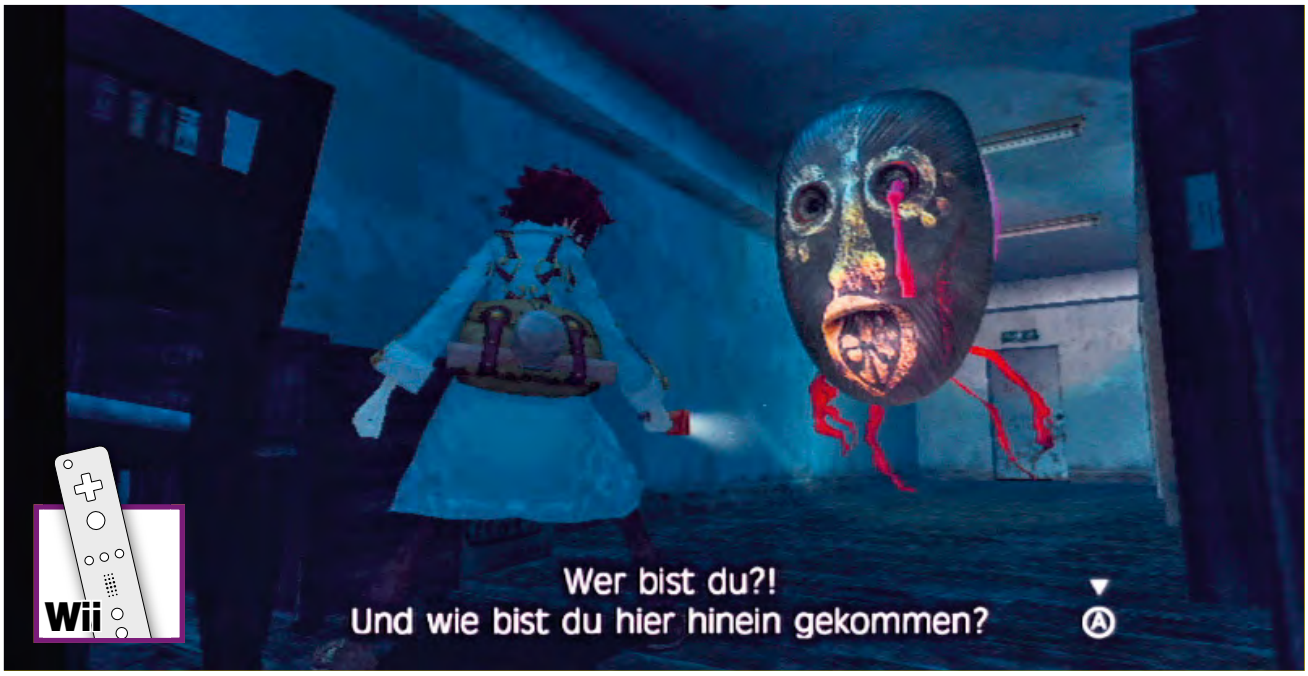
PREIS	Ca. € 55,- (mit MotionPlus)
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk, Wii Motion Plus
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II

MEHRSPIELER & ONLINE

SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–



Gefährliche Gegend: Es gibt nach der Katastrophe vielleicht nicht mehr viele Menschen auf der Welt – dafür aber umso gemeinere Monster!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Rising Star Games | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** 19. März

FRAGILE DREAMS
FAREWELL RUINS OF THE MOON

Text | Sebastian Billmeier

Eine Welt am Abgrund, ein Junge auf der Suche nach Antworten …

Wirklich gut erzählte Geschichten sind gar nicht so leicht zu finden. Und eine gute Präsentation auf der Wii noch viel weniger! Doch mit **Fragile Dreams** erwartet uns ein erzählerischer Leckerbissen. Und das, obwohl wieder einmal alles in einer sterbenden Welt beginnt …

Düster und stimmungsvoll

Ihr schlüpft in die Rolle von Seto, einem Jungen, der ohne Eltern bei seinem ebenfalls kürzlich verstorbenen Ziehvater aufwuchs. Auf der Suche nach etwas Nützlichem durchstöbert ihr die Räumlichkeiten des Vaters – und trefft prompt auf ein großes Monster mit einer Maske. Nachdem ihr es vertrieben habt, findet ihr einen Brief eures verstorbenen Ziehvaters. Darin bittet er euch, den „leuchtenden Turm“, eines der letzten intakten Gebäude eurer Welt, aufzusuchen, um Überlebende einer verheerenden Katastrophe zu finden. Natürlich fragt ihr euch nun: Welche Katastrophe? Und was hat es mit den Überlebenden auf sich? Wer ist das mysteriöse Mädchen, auf das ihr ständig trefft? Wieso gibt es so oft Erdbeben und warum könnt ihr Geister sehen? Mit all diesen Fragen im Kopf macht ihr euch mit Seto auf den Weg, Antworten zu finden – und erlebt dabei eine erzählerische Meisterleistung!

Atemberaubend: Der Mix aus Anime- und Computer-Grafiken sieht sowohl in den Zwischensequenzen als auch im Gameplay bezaubernd aus!

Mit eurer Taschenlampe im Gepäck, die ihr mit dem Pointer der Wii-FB ausrichtet, lauft ihr nun durch dunkle Wälder, alte Bahnhöfe, Einkaufszentren und allerhand andere Orte, immer auf der Suche nach anderen Überlebenden und nützlichen Gegenständen. Euer erster Begleiter wird ein persönlicher Computer, der euch ständig mit Informatio-

Autsch: Mit dem Schwert und der Taschenlampe heizt ihr verlorenen Seelen ein.

Skurril: Seto trifft im Laufe der Geschichte auf die verrücktesten Charaktere.

nen über eure Umgebung auf dem Laufenden hält. So lernt ihr, Geister mittels der Taschenlampe sichtbar und angreifbar zu machen. Mit eurem Bambusschwert oder anderen Waffen setzt ihr euch dann gegen diese in Echtzeitkämpfen zur Wehr! Doch nicht nur darin machen euch Geister zu schaffen – auf einer Toilette schießen beispielsweise aus einem Spiegel plötzlich Arme heraus!

⊕ Wundervolles Design

Auf eurer Reise seht ihr immer wieder kleine Glühwürmchen, die wichtige Dinge markieren, mit denen ihr dank des Pointers interagieren könnt. Jeden Gegenstand dürft ihr dann in eurem Inventar frei anordnen, um mehr Platz zu schaffen. Findet ihr alte Gegenstände wie ein Plastikentchen, so könnt ihr an von euch entzündeten Lagerfeuern den Geschichten lauschen, die in diesen Objekten enthalten sind. Dadurch bekommt ihr nicht nur interessante Infos über eure eigene Geschichte, sondern erfahrt im Spielverlauf mehr und mehr über die geheimnisvolle Katastrophe. Die Sprachausgabe von **Fragile Dreams** ist brillant und der Soundtrack ist ebenfalls ohnegleichen. Die gesungenen sowie die orchestralen Melodien untermalen jede Situation perfekt! Doch die Kamera lässt euch manchmal im Stich, wodurch ihr in den Kämpfen oder bei Rätseln die Übersicht verliert. Abgesehen davon ist die Steuerung insgesamt ganz gut gelungen. Wer also Wert auf eine tief gehende Story mit interessanten Charakteren, gelungenen Sequenzen und einer tollen Sprachausgabe legt, wird über diese kleineren Mängel hinwegsehen können und darf sich somit auf ein tolles Spielerlebnis freuen! ■

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk ...
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

Gruselig: Immer wieder lauern euch Geister auf und erschrecken euch!

DIE MEINUNG • SEBASTIAN BILLMEIER

„Fesselnd, spannend und ein wenig gruselig – toller Mix!“

Mein Vorurteil › Ein **Silent Hill** für Kiddies. Klingt interessant, doch ob sich **Fragile Dreams** gegen die starke Konkurrenz behaupten kann?

Nach einer kurzen Eingewöhnungszeit gehen die Steuerung der Taschenlampe und der Kampf mit dem Schwert flüssig von der Hand – und selbst wenn mal etwas schiefläuft, sind alle Speicherpunkte fair gesetzt! Sobald man einmal in die Welt von **Fragile Dreams** abgetaucht ist, kommt man nicht so schnell davon los. Der Plot wird immer spannender und die Rätsel, gepaart mit netten Kämpfen gegen gruselige Monster, machen richtig Spaß! Wirklich fesselnd – für Spieler jeden Alters!

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Tolle Atmosphäre ...
- ⊕ ... mit charismatischen Charakteren
- ⊕ Spannender Plot
- ⊕ Wundervoller Soundtrack
- ⊕ Fordernde KI-Gegner

CONTRA

- ⊖ Stellenweise ungünstige Kamera
- ⊖ Teils ungünstige Steuerung
- ⊖ Peinliche Übersetzung

GRAFIK 8

SOUND 10

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	576i, 16:9
AUDIO	Stereo
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG
SEBASTIAN BILLMEIER

„Freunde der Reihe müssen auch hier einfach zugreifen!“

Mein Vorurteil ▸ Als Bauer auch noch das Schwert schwingen?

Zu 100 % konnte mich **Rune Factory Frontier** leider nicht überzeugen. Die Idee, ein Bauernleben zu führen und zusätzlich noch Monster zu bekämpfen, ist super, doch der Farmer-Alltag bleibt dennoch der Hauptbestandteil des Spiels. Und alle Elemente des Bauernlebens gab es schon mal, nichts überrascht wirklich.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Endloses Spielvergnügen
- ⊕ Toller Jahreszeitenwechsel
- ⊕ Bewährtes Spielprinzip …
- ⊕ … gepaart mit actionreichen Kämpfen

CONTRA

- ⊖ Keine 480p-Unterstützung
- ⊖ Stellenweise ungenaue Steuerung

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	--

Genre: Simulation/Action | **Entwickler:** Neverland | **Hersteller:** Koch Media | **Termin:** 26. März 2010

RUNE FACTORY FRONTIER

Text | Sebastian Billmeier

Neben der Hacke wird nun auch das Schwert geschwungen!

Der neueste **Harvest Moon**-Ableger kombiniert das Gameplay der Lebens-Sim erstmals mit einem Hack&Slay-Kampfsystem! Ob diese Mischung für Spielspaß sorgt, verraten wir euch in den folgenden Zeilen.

⊕ Schwert + Hacke = Spielspaß!

Auf der Suche nach eurer Freundin landet ihr im Dorf Trampoli, das neben Menschen auch von kleinen Geistern bevölkert wird. Nachdem ihr eure Holde gefunden habt, kommt alles ganz anders als geplant: Statt der erhofften Heimreise steht ihr plötzlich mit einem neuen Eigenheim in dem seltsamen Dorf da. Da ihr euch schnell mit dem neuen Leben anfreundet, lernt ihr nun allerlei Charaktere wie die sympathische Elfenschmiedin oder den Bücherwurm Selphy kennen, die euch beim Einleben behilflich sind. Daneben müsst ihr euren Hof auf Vordermann bringen, Samen säen, Holz hacken, eure Pflanzen gießen und noch viele weitere Aufgaben des täglichen Lebens erledigen! Nach einer Weile entdeckt ihr immer mehr Geheimnisse, etwa eine Bohnenranke, die euch noch hoch hinaus bringen wird …

Über dem Dorf fliegt nämlich eine mysteriöse, walförmige Insel, die es ebenfalls zu entdecken gibt. Doch im Gegensatz zum freundlichen Dorfleben erwarten euch dort oben nicht nur allerhand fiese Gegner, sondern auch bildschirmfüllende Bosse!

⊖ Auf ein Neues …

Euer Tag beginnt um 6 Uhr, ihr gießt eure Felder, bestellt den Acker, entfernt Unkraut und sammelt genug Geld, um euer Haus und Land zu vergrößern. Es wird also nach einiger Zeit ein gewisser Alltagstrott im Spiel eintreten – sich wiederholende Aufgaben gehören dazu! Dorffeste lockern die ganze Sache etwas auf, der spannendste Part sind aber die Ausflüge auf die Walinsel. Nachdem ihr euch bewaffnet habt, dürft ihr dort die verschiedensten Höhlen und Verliese unsicher machen und Bosse wie eine riesige Eisschlange oder einen Oktopus bekämpfen. Je mehr ihr mit eurem Schwert trainiert, desto stärker werdet ihr und ihr erhaltet mächtigere Angriffe. Das Kampfsystem ist flott, durch die begrenzten Angriffsmöglichkeiten und ständige Wechsel ins Menü bei der Waffenwahl ist aber leider nicht jeder Kampf spannend. Die Steuerung beim Bewässern oder Säen und Umgraben ist oftmals etwas ungenau – ihr haut mehr als einmal daneben oder streut euer Saatgut an der falschen Stelle aus. Wer absolut gar nichts mit dem Farmerleben am Hut hat oder haben will, den wird der große Simulationsanteil sicherlich abschrecken – wer hingegen schon die Vorgänger mochte, wird sich über die Neuerungen freuen! ■

Allzwecktasche: Dank der übersichtlich gestalteten Menüs wählt ihr eure Gegenstände im Handumdrehen aus.

Probeschwünge: Wer mit dem Schwert noch stärker werden will, sollte täglich ein paar Trainingsrunden einlegen!

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Hudson Soft | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 18. März 2010

CALLING

Text I Thomas Eder

Japano-Horror à la Hudson Soft!

Nach **Silent Hill** schickt Konami noch ein Horror-Game ins Rennen – diesmal entwickelt von der japanischen Kultschmiede Hudson Soft. Und so wie in **Silent Hill**, in dem Harry mit seinem Handy durch die Gassen irrt, spielen Mobiltelefone in **Calling** eine große Rolle. Und nicht nur das – auch in **Calling** seid ihr unbewaffnet! Doch vorab ein paar Worte zur Story.

Auf einer mysteriösen Homepage können User angeblich mit den Toten kommunizieren – zumindest berichtet das ein Esoterik-Magazin. Und so kommt es, dass zahlreiche Jugendliche die Seite ansurfen, ohne zu wissen, dass deren Counter diejenigen User zählt, die für ihre Neugierde bereits mit dem Leben bezahlen mussten. Denn nachdem sie die Seite aufgerufen haben, rutschen viele der Besucher in eine von Geistern bevölkerte Zwischenwelt, wo die Überlebenschancen schlecht sind. So geschieht es auch Ryo und Shatatata – zwei der vier Charaktere, in deren Rolle ihr das gruselige Abenteuer erlebt …

Wie eingangs erwähnt, spielt das Telefon in **Calling** eine tragende Rolle. Ihr könnt damit kommunizieren, Fotos schießen, Geister aufnehmen und deren Unterhaltungen entschlüsseln und euch davon sogar transportieren lassen. Ab und an attackieren euch in den weitläufigen und stets sehr düsteren Spielumgebungen Geister – mit Schütteleinlagen und einem guten Timing werdet ihr die Angreifer wieder los. Natürlich gibt's auch einige Rätsel zu lösen, die teils zwar recht clever, aber auch oft etwas wie von der Stange wirken. Im Vergleich zu **Silent Hill** zieht **Calling** eindeutig den Kürzeren, aber bietet bis auf einige Längen recht unterhaltsame Horror-Kost, die sich aufgrund der sehr zurückhaltenden Gewaltdarstellung auch für Kiddies eignet. Und trotzdem besticht das Spiel durch einige Schockmomente, in denen man auch ohne Blut und herumfliegende Gedärme so richtig erschrickt. In technischer Hinsicht bietet **Calling** allenfalls Mittelmaß – die Grafik hat einen schönen Stil, die japanisch angehauchte Musik passt zum Szenario und die Steuerung ist sehr eingängig. Lediglich die deutsche Sprachausgabe ist recht lieblos und kratzt wieder an der sonst ordentlichen Atmosphäre. ■

Böses Mädchen: Wenn ihr angegriffen werdet, helfen euch simple Schütteleinlagen aus der Klemme.

Licht an: Eure mit der Wii-FB steuerbare Taschenlampe bringt nur sehr wenig Licht in die oft sehr düsteren Spielumgebungen.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Wii-FB, Nunchuk
VIDEO	16:9, 480p
AUDIO	Stereo, Dolby Pro Logic II
MEHRSPIELER & ONLINE	
SPIELERANZAHL OFFLINE	1
SPIELERANZAHL ONLINE	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG THOMAS EDER

„Die Synchro trübt die ansonsten gute Atmosphäre "

Mein Vorurteil ▸ Nach **Silent Hill** wird's schwer für **Calling** …

Calling kommt spielerisch wie technisch zwar nicht an *Silent Hill: Shattered Memories* heran, hat mir aber dennoch mit seinem Japano-Stil und der schönen Atmosphäre ganz gut gefallen. Weniger positiv waren einige Längen im Spiel und vor allem die deutsche Synchro, die die ansonsten gute Stimmung etwas trübt.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Spannende Story
- ⊕ Nette Gameplay-Ideen (Handy!)
- ⊕ Gelungene Atmosphäre

CONTRA

- ⊖ Stellenweise sehr zäh
- ⊖ Grausame Synchro
- ⊖ Oft simple Rätsel

GRAFIK 7

SOUND 6

STEUERUNG 7

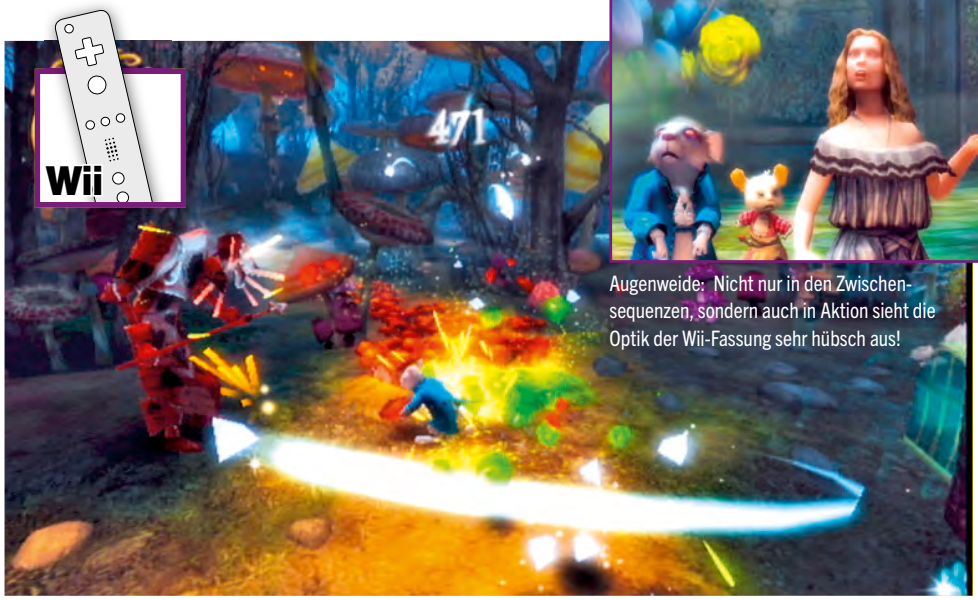
EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
74	--

MEINUNG
THOMAS EDER

„Technisch schick, spielerisch überdurchschnittlich!“

Mein Vorurteil ▸ Hauptsache ein großer Name im Titel!

Die Entwickler haben sich richtig ins Zeug gelegt, was man den beiden Spielen anmerkt: Technisch schick, spielerisch überdurchschnittlich, bietet euch **Alice** unterhaltsame Action-Adventure-Kost mit ordentlichem Umfang. Mir gefiel die DS-Fassung aufgrund des genialen Stils aber einen Hauch besser als die Wii-Version!



Augenweide: Nicht nur in den Zwischensequenzen, sondern auch in Aktion sieht die Optik der Wii-Fassung sehr hübsch aus!

WERTUNGEN

PRO
- Schön inszeniertes Wunderland
- Spannende Story
- Ordentlicher Umfang

CONTRA
- Auf Dauer etwas eintönig

GRAFIK 8
SOUND 7
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
77	78

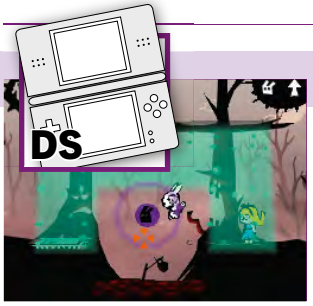
Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Etranges Libellules | **Hersteller:** Disney Interactive
Termin: 4. März 2010 | **USK-Freigabe:** Ab 12 Jahren

ALICE IM WUNDERLAND

Text | Thomas Eder

Eine untypische Filmversoftung?

Rechtzeitig zum Kinostart des neuen Tim-Burton-Streifens *Alice im Wunderland* erschienen auch die gleichnamigen Games für Wii und DS. Deren Story orientiert sich grob an der Handlung des neuen Films und knöpft zeitlich an die Geschichte des Disney-Originals an. Nachdem Wunderland gerettet zu sein scheint, schmiedet die Herz-Königin neue finstere Pläne, die Alice und ihre Freunde erneut auf den Plan rufen …
Das Gameplay der Wii-Fassung bietet viel Abwechslung: Ihr streift in der Rolle vom Hutmacher, der Grinsekatze und weiteren Charakteren der Geschichte in schicker 3D-Optik durch Wunderland und müsst dabei durch den geschickten Einsatz eurer Spezialfähigkeiten eine Vielzahl kleiner Rätsel lösen. So kann der Hutmacher gut kämpfen und die Grinsekatze lässt Gegenstände verschwinden und auftauchen. Alice hingegen ist nicht spielbar – euer Job ist es, das Mädel sicher durch das Abenteuer zu lotsen. Neben den Rätseln steht in den schlichten Kämpfen auch Action auf dem Programm. Im Spielverlauf erlernt euer Trupp neue Fähigkeiten, was der Langzeitmotivation zugutekommt. Gesteuert wird mit der Wii-FB und dem Nunchuk, aufgezwungene Bewegungseinlagen halten sich erfreulicherweise im Rahmen. Technisch fängt das Spiel das Flair des Films sehr gut ein und auch spielerisch bekommt man einiges geboten. Ältere Zocker werden sich nach einiger Spielzeit unterfordert fühlen – jüngere Spieler hingegen sollten ihren Spaß mit dieser schönen Filmumsetzung haben! ■



Stylish: Auf dem DS besticht **Alice** in cooler 2D-Comic-Optik.

Genre: Action-Adventure | **Entwickler:** Etranges Libellules | **Hersteller:** Disney Interactive
Termin: 4. März 2010 | **USK-Freigabe:** Ab 6 Jahren

Alice für unterwegs

Auch auf dem DS könnt ihr das neue **Alice**-Abenteuer erleben – in komplett anderem Look und mit einem auf den Handheld angepassten Gameplay in 2D. Wie auf der Wii gilt es, Alice sicher durchs Wunderland zu geleiten und dabei die Spezialfähigkeiten ihrer Entourage sinnvoll einzusetzen. Das Besondere hierbei ist der sehr abgefahrene Stil, der stark an den Burton-Weihnachtsfilm **Nightmare before Christmas** erinnert. Auch spielerisch hat die DS-Fassung viel zu bieten – das Gameplay ist sehr gelungen und es lässt sich dank der gut ausgedachten Steuerung fast ausschließlich mit dem Stylus spielen. Wer einen DSi hat, darf sich sogar auf kleine Extra-Features freuen, beispielsweise wenn ihr eine auf dem Bildschirm gezeigte Farbe in Natura mit der Kamera einfangen müsst. Dank der anspruchsvolleren Rätsel und der stylishen 2D-Grafik ist die DS-Fassung eine Empfehlung für reifere Spieler, die am coolen Tim-Burton-Look ihre Freude haben werden. ■

PRO
- Toller Style
- Gute Steuerung
- Mikro- & Kamera-Unterstützung

CONTRA
- Auf Dauer wenig Abwechslung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--

Text | Thomas Eder

GTI CLUB SUPERMINI FESTA

Das Wii-Comeback des legendären Arcade-Racers!

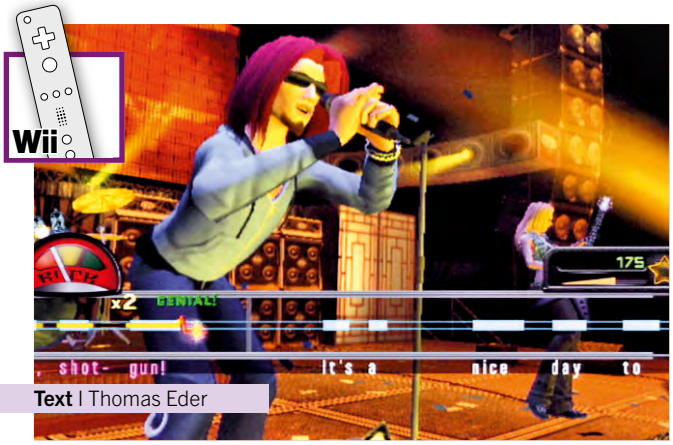
Genre: Rennspiel | **Entwickler:** Konami | **Hersteller:** Konami | **Termin:** 25. März 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

In aufpolierter Fassung mit neuen Features und großem Umfang erscheint das WiiMake des Arcade-Klassikers, der schon in den 90ern in der Spielhalle für Racing-Vergnügen gesorgt hat. Neue Städte mit verschiedenen Kursen, ein Missions- und ein Karriere-Modus sowie Minispiele und Online-Unterstützung klingen erst mal super, doch zieht die Technik dieses eigentlich vielversprechende Games nach unten. Die Framerate geht nicht selten in die Knie, was besonders beim Lenken in sehr unschöne Ruckler ausartet, die eine präzise Steuerung der Boliden erschweren. Nach einiger Zeit gewöhnt man sich daran und hat dann auch Spaß, doch wäre mehr Feinschliff nötig gewesen, damit das Game auf der Wii so schön flüssig läuft wie die Vorlage aus der Spielhalle. So macht die Grafik dem sonst spaßigen Rennspiel-Vergnügen einen Strich durch die Rechnung und **GTI Club** landet letztendlich im Mittelmaß. ■

PRO
- Großer Umfang
- Mini-Games

CONTRA
- Ruckler
- Gewöhnungsbedürftige Steuerung

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
64	67



Text | Thomas Eder

GUITAR HERO VAN HALEN

Zurück in die 80er!

Genre: Musikspiel | **Entwickler:** Activision | **Hersteller:** Neversoft | **Termin:** 19. Februar 2010 | **USK:** Ab 0 Jahren

Die letzten Ableger des **Guitar-Hero**-Franchises waren schon etwas spezieller, mit Van Halen spricht Activision eine vor allem hierzulande wohl eher kleine Zielgruppe an. Dieser wird ein **Guitar Hero** beschert, das leider nicht das hohe Niveau der ansonsten stets erstklassigen Reihe halten kann. Die Musikauswahl von Van-Halen-Tracks wird dabei zwar jeden Fan begeistern, die übrigen der insgesamt 45 Songs hingegen reißen niemanden vom Hocker und wirken zusammengewürfelt. Und auch darüber hinaus gibt's einiges zu beanstanden: Die Grafik ist lieblos, es gibt keine herunterladbaren Inhalte und nur wenig Hintergrund-Infos zur Band, die Tracks können in kein anderes **Guitar Hero** exportiert werden und der Karriere-Modus ist lediglich eine Aneinanderreihung von Auftritten, die so gut wie nichts über die eigentliche Karriere von Van Halen aussagen. Spielen lässt sich die Klampferei wie gewohnt sehr gut, doch ist der **Van Halen**-Ableger nicht vergleichbar mit den genialen **Metallica**- und **Aerosmith**-Teilen. ■

PRO
- Gute Van-Halen-Tracks

CONTRA
- Lieblose Inszenierung
- Keine echte Karriere
- Schwache Tracks anderer Bands

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
69	69

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Game Freak | Hersteller: Nintendo | Termin: 26. März 2010

POKÉMON
GOLDENE EDITION HEARTGOLD & SILBERNE EDITION SOULSILVER

Text | Stephan Gerner

Zurück nach Johto: Die Pokémon-Klassiker werden neu aufgelegt!

Nicht wirklich was Neues

Man kann es drehen und wenden, wie man will: Ein wirklich neues Spielerlebnis ist **Pokémon HeartGold & SoulSilver** ganz bestimmt nicht! Das Grundprinzip der Reihe hat sich nämlich seit damals kaum verändert: Wie in jeder **Pokémon**-Edition beginnt ihr auch hier wieder mit einem kleinen Start-Pokémon und versucht, euch zum Pokémon-Meister hochzuarbeiten. Dazu müsst ihr acht Arenaleiter bezwingen, um acht Orden zu erhalten, denn nur mit diesen dürft ihr das Indigo-Plateau betreten, auf dem ihr die Top 4 antrefft. Diese gilt es zu besiegen, um das offizielle Spielziel zu erreichen. Auf eurem Weg begegnen euch viele wilde Pokémon, die ihr als Verstärkung für euer Team einfangen könnt. Außerdem lauern euch immer wieder kampflustige Trainer auf, die ihr besiegen könnt, um dadurch Erfahrungspunkte zu erhalten – welche ihr auch dringend braucht, denn ohne Kampferfahrung bleiben eure Pokémon klein und schwach und haben in den Arenen nicht den Hauch einer Chance!

Auch die Hintergrundgeschichte wird denjenigen von euch, die vor neun Jahren bereits **Pokémon Gold & Silber** gespielt haben, vertraut vorkommen. Professor Lind,

Ihr seid nicht allein: Messt euch mit anderen Trainern und sammelt immer mehr Erfahrung!

FAQs

Handelt es sich bei HeartGold & SoulSilver um ein neues Abenteuer oder um eine 1:1-Neuauflage?
Sowohl als auch. Ja, **HeartGold** & **SoulSilver** sind Neuauflagen der Game-Boy-Color-Editionen **Gold & Silber**, die in Japan im September 1999 und bei uns im April 2001 erschienen. Damals waren die Spiele sehr beliebt und haben bis heute treue Fans, weswegen Nintendo sich entschieden hat, die Klassiker zu ihrem zehnjährigen Jubiläum neu aufzulegen. Allerdings handelt es sich nicht um eine 1:1-Portierung, bei der lediglich Grafik und Sound auf den neuesten Stand gebracht wurden. Es gibt viele neue Gebiete zu erkunden und einige Neuerungen im Spielverlauf, darunter der Pokéthlon.

Gibt es auch neue Pokémon im Spiel?
Nicht wirklich, es sei denn, man zählt das Zackenohr-Pichu mit, das ihr im Rahmen eines Events erhalten könnt. Allerdings sind alle 493 bis heute bekannten Pokémon im Spiel enthalten, während es damals in **Gold & Silber** nur 251 waren. Im Vergleich zum Game-Boy-Color-Original sind also 242 Pokémon dazugekommen, wohingegen sich die Zahl im Vergleich zu **Diamant**, **Perl** und **Platin** nicht verändert hat. Jedoch gibt es einige Pokémon, die ihr jetzt zum ersten Mal in einem Nintendo-DS-Abenteuer schnappen könnt, da sie in den **Diamant-**, **Perl-** und **Platin-Editionen** zwar einprogrammiert waren, aber nicht in freier Wildbahn vorkamen.

Welche von den beiden Editionen ist besser?
Das ist schwer pauschal zu sagen und hängt von eurem persönlichen Geschmack ab. Vom Spielverlauf her sind beide Editionen absolut identisch. Den einzigen Unterschied macht ein kleiner Teil des Pokémon-Bestands aus, denn manche Pokémon kommen in **HeartGold** nicht in freier Wildbahn vor, manche andere nicht in **SoulSilver**. Nehmt daher also am besten die Edition, in der euch die exklusiven Pokémon besser gefallen. Die legendären Titel-Pokémon Lugia (**SoulSilver**) und Ho-oh (**HeartGold**) sind allerdings beide in jeder der Editionen zu bekommen. Das ist ein wichtiger Unterschied zu **Diamant & Perl**, wo ihr nur jeweils einen der beiden Titelhelden fangen durftet.

Sind die Spiele mit anderen Editionen kompatibel?
Leider nur teilweise. Kämpfe und Tauschgeschäfte mit **Diamant**, **Perl** und **Platin** sind selbstverständlich sowohl online als auch offline möglich. Genauso problemlos ist das Übertragen eurer Pokémon-Sammlung von den GBA-Editionen **Rubin & Saphir** bzw. **Feuerrot & Blattgrün**. Auch in **Pokémon Battle Revolution** könnt ihr mit den neuen Editionen antreten. Ihr müsst dann aber damit leben, dass euer Zackenohr-Pichu als normales Pichu dargestellt wird. Mit **My Pokémon Ranch** für WiiWare sind **HeartGold & SoulSilver** leider nicht kompatibel. Das Auslagern eurer stetig wachsenden Pokémon-Sammlung auf die Wii-Konsole ist daher nicht mehr möglich.

Wie lang ist die Spielzeit?
Für das reine Abenteuer, also das Gewinnen aller Orden und das Bezwingen der Top 4, könnt ihr mit 10 bis 15 Stunden rechnen. Dann habt ihr zum ersten Mal den Nachspann gesehen, doch das Abenteuer geht weiter: Ihr könnt einen zweiten Kontinent (Kanto) erkunden und weitere acht Orden sammeln. Außerdem warten nun viele legendäre Pokémon darauf, eingefangen zu werden. Wenn ihr außerdem noch die Safarizone erkundet und in der Kampfzone antretet, kommt ihr schnell auf über 30 Stunden. Doch dann habt ihr immer noch nicht den Pokédex komplettiert. Zum Vergleich: Wir haben 58:40 Spielstunden und gerade mal 215 von 493 möglichen Pokédex-Einträgen.

www.n-zone.de

Um alle Pokémon im Pokédex zu haben, vergehen mehr als hundert Stunden.

anerkannter Pokémon-Forscher in dem kleinen Dorf Neuborkia, ruft euch zu sich, denn er hat einen Auftrag für euch. Sein Freund Mr. Pokémon, der unweit von Neuborkia lebt, hat etwas Seltsames gefunden, das er dem Professor zeigen möchte. Ihr sollt mal schnell zu Mr. Pokémon gehen und den geheimnisvollen Fund abholen. Zur Begleitung stellt euch Professor Lind eines seiner drei Pokémon zur Verfügung: Karnimani, das lustige Mini-Krokodil, Feurigel, den brennenden Igel, oder Endivie, ein niedliches Pflanzen-Pokémon, das offenbar vom Salat abstammt. Bei Mr. Pokémon angekommen, stellt sich die Fundsache als ein Pokémon-Ei heraus. Kaum habt ihr jedoch euren Rückweg angetreten, klingelt euer PokéCom. Professor Lind ist am Apparat und erzählt euch ganz aufgeregt, dass es bei ihm einen Einbruch gab und eines seiner beiden verbleibenden Poké-

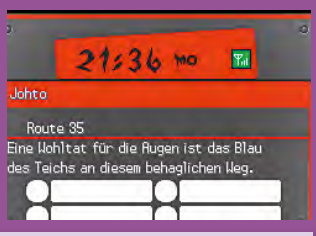
DAMALS UND HEUTE – DER VERGLEICH

In den letzten neun Jahren hat sich in grafischer Hinsicht natürlich einiges getan. Zwischen Game Boy Color und Nintendo DS liegen Welten! Wir wagen einen direkten Vergleich.

Professor Linds Labor sieht nun deutlich freundlicher aus als vor neun Jahren. Dafür sorgen schon die hellere Farbgebung und die Existenz von Zimmerpflanzen. Statt Bücherregalen entdecken wir an der Wand nun große Serverschränke, offenbar ist auch in Neuborkia das digitale Zeitalter angebrochen. Die Pokébälle liegen jetzt nicht mehr einfach so auf dem Tisch, sondern werden in einem großen Apparat professionell präsentiert.

An den Kampfbildschirmen hat sich seit **Diamant & Perl** zwar nicht mehr viel getan, im Vergleich zu **Gold & Silber** gibt es jedoch immense Unterschiede. Das beginnt bereits damit, dass ihr früher nur einen Pixelhaufen, der das Pokémon symbolisieren sollte, vor weißem Hintergrund gesehen habt. Nun deutet die Farbgebung des Hintergrunds darauf hin, welche Tageszeit gerade ist und in was für einer Umgebung (Wiese, Höhle) wir uns befinden.

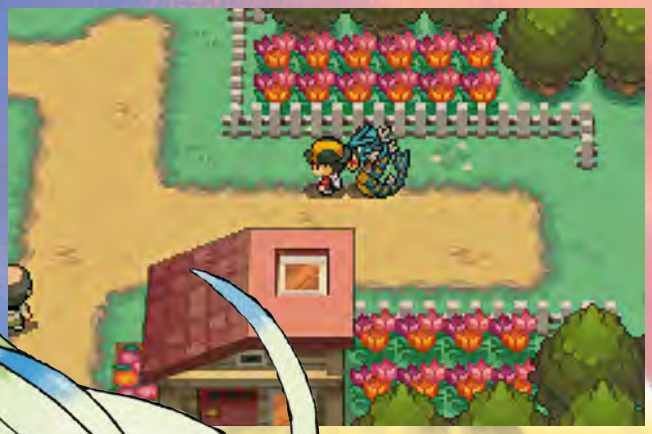
Stellvertretend für ganz Johto schlendern wir durch Viola City, die Heimat des ersten Arenaleiters. Das Pokémon Center war damals ein nicht besonders einladender Backsteinkasten, während an derselben Stelle heute ein modernes Krankenhaus steht. Die Straßen werden nun von Laternen beleuchtet und sind etwas belebter als früher. Auch an der Qualität der Straßen wurde gearbeitet: Sie sind nun mit Steinplatten sauber ausgearbeitet, wohingegen sie früher lediglich aus Sand bestanden.

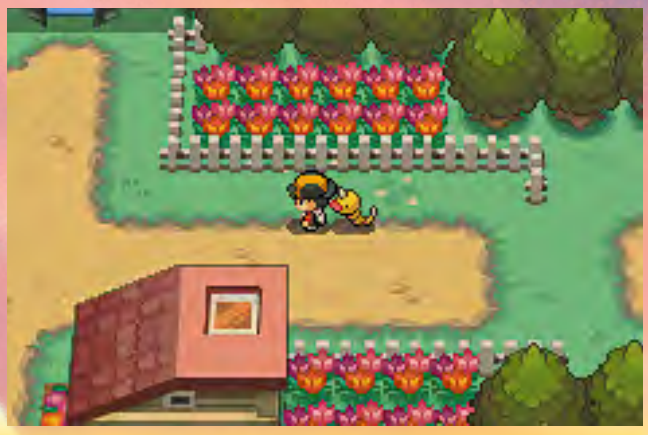


Eine wichtige Neuerung am PokéCom ist die Tatsache, dass die Uhr nun auf dem oberen Bildschirm jederzeit im Bild ist, egal welche Funktion ihr unten aufruft. Ebenfalls auf dem oberen Bildschirm findet ihr nützliche Informationen, für die früher gar kein Platz war. Auch grafisch wurde merklich am PokéCom gearbeitet, so erkennt ihr nun beispielsweise richtige Höhenlinien an den Bergen und bekommt mit, wo sich Wälder befinden. Durch das Menü könnt ihr euch optional auch mit dem Stylus navigieren.

Hier seht ihr die Siegerehrung beim Pokéthlon-Wettbewerb. Quasi wie Olympia!

Der PokéCom vereint Radio und Handy. Klickt zum Wechsel unten auf die Knöpfe!





Die Pokémon folgen euch, wie im Bild zu sehen, auf Schritt und Tritt. Das gab es auch schon in der **Gelben Edition**.

mon gestohlen wurde. Kurz darauf rennt ihr dem Einbrecher, einem Rotschopf in eurem Alter, prompt in die Arme. Ein Pokémon-Kampf beginnt, doch egal wie dieser ausgeht, der Dieb wird entkommen. Ihr hingegen kommt wenig später wieder beim Labor von Professor Lind an, der euch nun auf eure Trainerreise schickt, da er erkennt, dass ihr euch prima mit eurem Begleit-Pokémon versteht. So begann **Gold & Silber**, so beginnt **HeartGold & SoulSilver**, so oder ähnlich beginnt jede **Pokémon**-Edition. Eine neue, spannende Story dürft ihr daher nicht erwarten. Was ihr geboten bekommt, ist ein nettes Rollenspiel mit extrem viel Monster-Sammelspaß, also genau das, was **Pokémon**-Fans immer wieder gern haben.

Allzu stark ist das Rattfratz, das hier in freier Wildbahn auftaucht, zwar nicht. Aber was tut man nicht alles, um seinen PokéDex zu vervollständigen?

Ständige Begleitung

In der **Gelben Edition** von 2000 blieb Pikachu nicht in seinem Pokéball, sondern lief frei hinter euch her. Dieses optische Feature, das seinerzeit sehr gut bei den **Pokémon**-Spielern ankam, wurde nun in **HeartGold & SoulSilver** neu aufgegriffen. Dabei beschränkt es sich jetzt nicht mehr allein auf Pikachu, stattdessen darf immer das Pokémon, das an erster Position in eurem Team steht, seinen Pokéball verlassen. Die Größenverhältnisse werden dabei recht gut eingehalten, so ist beispielsweise ein Raupy deutlich kleiner als ein Onix. Pokémon, die besonders groß sind, etwa Groudon, verschwinden allerdings dennoch in ihrem Pokéball, sobald ihr ein Gebäude betretet, was auch durchaus logisch ist. In der realen Welt würde ja auch niemand in Begleitung eines Elefanten in einen Supermarkt gehen. Selbst die seltenen andersfarbigen

Wie soll euer PokéCom aussehen? Hier ändert ihr den Rahmen eures Geräts!

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Nachfolger der Schweinegrippe: Pokémon-Fieber!““

Mein Vorurteil › Für die Entwickler wieder eine Fließbandproduktion?

Die früheren **Gold-** und **Silber**-Editionen waren für mich der Inbegriff der glorreichen Pokémon-Ära: Die Anzahl an Monstern war hoch, aber trotzdem überschaubar, die Welt doppelt so komplex wie beim Serienursprung und der PokéCom brachte zusätzliche Raffinesse ins Spiel. Ganz zu schweigen von der integrierten Uhr, die mich dazu brachte, bestimmte Ereignisse auf Papier an die Pinnwand zu heften, damit ich sie nicht verpasse. **HeartGold** und **SoulSilver** schaffen es trotz altbackener Präsentation, mich erneut mit dem **Pokémon**-Fieber anzustecken – und das, obwohl ich seit Monaten auf eine Neujustierung der Serie warte. Ich bin mir allerdings nicht sicher, ob die Spieler von einst beim Remake erneut zugreifen werden. Denn wer damals 16 Jahre alt war, ist heute 26 – nicht unbedingt das klassische Alter, um Pokémon zu spielen. Aber wir Fans wissen bekanntlich, dass *gute* Spiele von einst *gute* Spiele bleiben!

Dieser Ausschnitt zeigt die Pokémon-Welt Johto. Außerdem gibt es Kanto.

Shinys stellt das Spiel korrekt dar. So habt ihr immer vor Augen, ob euch beispielsweise ein blaues oder ein rotes Garados begleitet. Auf den Spielverlauf hat es allerdings kaum Auswirkungen, dass euch euer Teamkamerad frei hinterherläuft. Ihr könnt euch jederzeit zu eurem Begleiter umdrehen und euch nach seinem Wohlbefinden erkundigen, was bei Pokémon, die sich durch Zuneigung entwickeln, von Vorteil sein kann. Hauptsächlich ist die ganze Sache allerdings nur ein optisches Schmankerl, das dennoch sehr

So groß ist der PokéWalker im Vergleich mit einer herkömmlichen AA-Batterie.

LAUFENDE UND KOMMENDE EVENTS

Bis jetzt sind drei Events bekannt, die in nächster Zeit auf euch warten. Wir decken auf, welche seltenen Pokémon auf uns zukommen.

DAS ARCEUS-EVENT

Arceus mit der Pokédex-Nummer 493 gilt als der Gott aller Pokémon. Legenden zufolge hat Arceus die gesamte Pokémon-Welt, zumindest aber den Kontinent Sinnoh, erschaffen. Außerdem soll es der Vater der legendären Pokémon Dialga, Palkia und Giratina sein. Im Februar hat Nintendo euch die Möglichkeit gegeben, ein Arceus auf eure **Diamant-**, **Perl-** oder **Platin-Edition** downzuloaden. Übertragt ihr dieses mächtige Geschöpf auf **HeartGold & SoulSilver** und geht mit ihm zu den Alph-Ruinen, dann teleportiert Arceus euch zu den abgelegenen Shinto-Ruinen, deren Name sich aus „Shinou“ (japanisch für „Sinnoh“) und „Johto“ zusammensetzt. Dort angekommen, erschafft Arceus für euch euer eigenes legendäres Pokémon. Ihr habt die Wahl zwischen Dialga, Palkia und Giratina.

Das Pokémon wird auf Level 1 sein, sodass ihr das Training von Anfang an komplett nach euren Wünschen gestalten könnt.

DAS PICHU-EVENT

Im 12. **Pokémon**-Kinofilm spielen zwei besondere Pichus eine große Rolle. Das eine hat die Farbe eines Pikachu und ist somit ein Shiny, ein andersfarbiges Pokémon. Das zweite hat lustige Fransen am Ohr und nennt sich Strubbelohr-Pichu. Bis zum 25. März lässt sich per Wi-Fi Connection das Pikachu-farbene Pichu herunterladen, das wir euch in Heft 03/2010 vorgestellt haben. Ihr könnt das Pikachu-farbene Pichu mit euer **Diamant-**, **Perl-** oder **Platin-Edition** in Empfang nehmen und habt dann auf jeden Fall schon mal ein kleines Schmuckstück in eurer Sammlung. Aber es geht noch weiter: Wenn ihr das Pikachu-farbene Pichu ab 26. März auf **HeartGold & SoulSilver** übertragt und mit ihm zum Schrein im Steineichenwald geht, dann erhaltet ihr dort das Strubbelohr-Pichu aus dem 12. Kinofilm. Also bekommt ihr insgesamt zwei besondere Pokémon zum Preis von einem!

DAS CELEBI-EVENT

Die Verteilung eines speziellen Celebi liegt auch in Japan noch in der Zukunft. Celebi ist ein besonderes Pflanzen-Psycho-Pokémon, das die Fähigkeit besitzt, durch die Zeit zu reisen. So ist es auch in diesem Event. Wenn ihr mit eurem Celebi den Schrein im Steineichenwald besucht, reist ihr drei Jahre in die Vergangenheit zurück. Dort trefft ihr nicht nur auf das frühere Ich eures rothaarigen Rivalen, sondern erfahrt auch mehr über die Vorgeschichte von Giovanni, dem Boss des Team Rocket. In seiner geheimen Höhle dürft ihr den Oberfiesling sogar zu einem Pokémon-Kampf herausfordern, bevor euch Celebi schließlich in die Gegenwart zurückbefördert. Übrigens spielte Celebi auch im vierten **Pokémon**-Kinofilm die Hauptrolle. Damals schickte es den jungen Professor Eich auf eine ungewollte Reise in die Zukunft, wo dieser auf Ash, Misty und Rocko traf, die ihm helfen mussten, in seine Zeit zurückzufinden.

niedlich aussieht und das wir uns auch für die kommenden **Pokémon**-Editionen wünschen.

Alles in Echtzeit

Wie bereits in **Gold & Silber** laufen auch in **HeartGold & SoulSilver** wieder eine Uhr und ein Kalender mit, die diverse zeitabhängige Ereignisse im Spiel steuern. Dabei war der Zeitmesser früher direkt im Spielmodul eingebaut, während jetzt auf die interne Uhr des Nintendo DS zugegriffen wird. Je nachdem, zu welcher Tages- oder Nachtzeit ihr spielt, ist es hell oder dunkel in der Spielwelt, wobei es auch mehrere Dämmerungsstufen gibt. Die meisten wichtigen Einrichtungen wie Pokémon Center und Supermärkte haben glücklicherweise 24 Stunden am Tag geöffnet, allerdings wirkt sich die Uhrzeit auf das Vorkommen wilder Pokémon aus. So ist es beispielsweise nur etwas für Frühaufsteher, das Käfer-Pokémon Ledyba im Morgentau zu erwischen. Das Eulen-Pokémon Hoothoot hingegen ist nachtaktiv und begegnet euch nur, wenn der Mond am Himmel steht. Doch nicht nur auf die Uhrzeit müsst ihr achten, sondern auch auf die Wochentage. Das Käferturnier bei Dukatia City findet nur dienstags, donnerstags und samstags statt, das seltene Wasser-Pokémon Lapras erscheint nur am Freitag in der Einheitshöhle.

Leider bringt so ein umfassender Spielverlauf in Echtzeit auch Nachteile mit sich, insbesondere für ältere Spieler. Die Arenaleiter könnt ihr beispielsweise zu einem Rematch herausfordern, wenn ihr sie zu einer festgelegten Zeit anruft. Ärgerlicherweise liegen manche der Anrufzeiten mitten im Vormittag – da sollten wir eigentlich alle in der Schule, in der Uni oder im Büro sitzen und keine Zeit haben, um **Pokémon** zu spielen! Ähnlich sieht es auch in der Safarizone aus. Hier könnt ihr neue Pokémon anlocken, indem ihr bestimmte Pflanzen im Gelände verteilt. Manche der Pokémon lassen dann allerdings ganz schön lange auf sich warten, Kindwurm etwa lässt sich erst nach geschlagenen 110 Tagen blicken.

MINISPIEL-MANIA – DER POKÉTHLON

Nördlich von Dukatia City, in direkter Nachbarschaft des Nationalparks, findet ihr ein neues Gelände, das es in **Gold & Silber** noch nicht gab. Der Pokéthlon ist eine Art Sportfest für Pokémon, also streng genommen eine Minispielsammlung. Ihr könnt drei eurer Pokémon zum Pokéthlon anmelden, die dann an drei aufeinanderfolgenden Disziplinen teilnehmen müssen. Dabei gibt es beispielsweise eine Schneeballschlacht, einen Hürdenlauf, eine Art Sumo-Ringkampf oder schnelles Zerschmettern von Steinplatten. Die Steuerung erfolgt ausschließlich über den Touchscreen und grenzt in manchen Minispielen schon fast an hektische Rubbelei. Je besser ihr abschneidet, desto mehr Punkte erhaltet ihr am Ende des Wettbewerbs, und die Punkte lassen sich später in verlockende Items umtauschen. Wir stellen euch alle Pokéthlon-Minispiele vor.

Auf drei Rennbahnen stürmen eure drei Pokémon dem Ziel entgegen. Leider stehen immer wieder Hindernisse im Weg, über die ihr im richtigen Moment drüberspringen müsst. Wenn ihr das nicht schafft, stolpert euer Pokémon über das Hindernis und verliert wertvolle Zeit.

Hier gilt es, Flaggen einzusammeln und zum Ausgangspunkt zu bringen. Wer in einer bestimmten Zeitspanne die meisten Flaggen erbeutet hat, gewinnt. Euren Gegnern könnt ihr die bereits gesammelten Flaggen zwar nicht mehr abluchsen, ihr könnt die Kontrahenten aber durch Rempler ins Straucheln bringen.

In diesem Minispiel schleudert ihr den gegnerischen Teams Schneebälle ins Gesicht, indem ihr mit dem Touchscreen über den Bildschirm fahrt. Jeder Treffer bringt euch einen Punkt. Passt gleichzeitig auf, dass ihr selbst nicht zu oft getroffen werdet. Gegnerische Geschosse könnt ihr abwehren, indem ihr sie mit eigenen Schneebällen trefft.

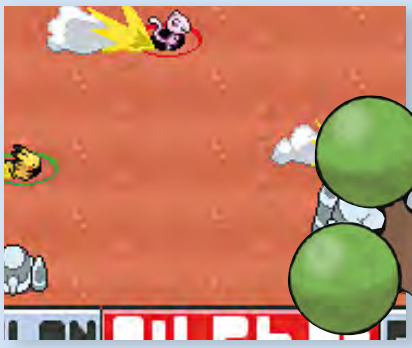
www.n-zone.de

Hier seid ihr ganz unter euch und habt keine störende Konkurrenz im Weg. In der Luft hängen viele goldene Kugeln, während eure Pokémon am Boden auf einem Trampolin stehen. Schleudert die kleinen Kerlchen in luftige Höhen – und zwar so, dass sie möglichst viele goldene Kugeln erwischen können.

Fliegende Untertassen steuern auf die Pokémon zu. Eure Aufgabe ist es, die UFOs mit einem eurer Pokémon zu zerstören. Je weiter hinten auf der Plattform das passiert, desto mehr Punkte erhaltet ihr. Allerdings ist es riskant, die UFOs weiter nach hinten durchfliegen zu lassen, denn das gibt der Konkurrenz mehr Zeit, um sie euch wegzuschnappen.

Vor eurem Pokémon türmt sich ein hoher Stapel aus Steinplatten auf, den ihr zertrümmert, indem ihr ihn immer und immer wieder anklickt. Behaltet dabei aber auch im Auge, wie viel Ausdauer euer Pokémon noch hat. Geht diese zur Neige, heißt es schnell wechseln.

In dieser Mini-Variante von **Super Smash Bros.** gilt es, die gegnerischen Pokémon von der Plattform zu werfen. Gelingt euch das, erhaltet ihr logischerweise einen Punkt. Allerdings solltet ihr aufpassen, dass ihr nicht versehentlich selbst in den Abgrund springt, was bei Kloppereien am Plattformrand schneller passieren kann, als euch liebt ist!



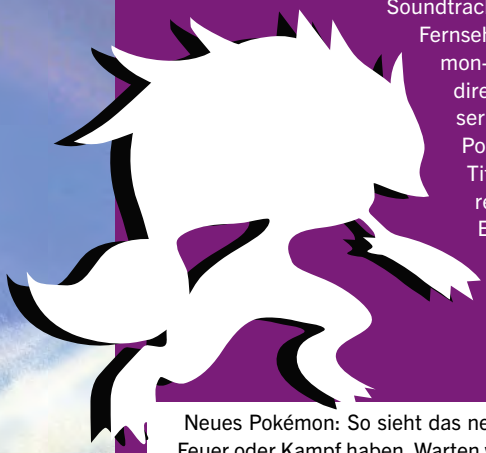
Dies ist ein Rennen über mehrere Runden auf unwegsamem Gelände. Wenn euer Pokémon keine Kraft mehr hat, weil es zu oft an die Felsbrocken gestoßen ist, müsst ihr es schnellstmöglich gegen ein anderes Pokémon austauschen, um das Rennen mit möglichst geringem Zeitverlust fortsetzen zu können.

Auf dem Spielfeld erschienen bunte Kreise. Je kleiner diese sind, desto mehr Punkte bringen sie – allerdings nur, wenn euer Pokémon am Ende einer bestimmten Zeitspanne auf dem entsprechenden Kreis steht, doch der Platz auf den Farbklecksen ist sehr begrenzt und obendrein wird gedrängelt ohne Ende.

Fußball ist nicht nur bei uns sehr populär, König Fußball regiert auch in der Welt der Pokémon. Die Regeln sind allerdings etwas anders als bei uns: Nicht zwei, sondern gleich vier Teams treten gleichzeitig an. Für jeden Treffer gibt's einen Punkt, kassiert ihr hingegen ein Tor, verliert ihr einen Punkt. Später kommt noch ein zweiter Ball ins Spiel.

ES GEHT IMMER WEITER

Zwar sind **HeartGold & SoulSilver** nur Neuauflagen, aber auch ein brandneues **Pokémon**-Abenteuer kommt demnächst auf uns zu. Am 7. Februar trat Junichi Masuda, Komponist des **Pokémon**-Soundtracks und Entwickler von **Diamant & Perl**, in der japanischen Fernsehshow **Pokémon Sunday** auf und kündigte die fünfte Pokémon-Generation an. Das Erste der neuen Monster brachte er auch direkt als Bild mit – leider nur als schwarzen Schatten, aber besser als gar nichts! Es wurde noch nicht verraten, wie viele neue Pokémon wir insgesamt erwarten dürfen. Genauso wenig wurden Titel oder Erscheinungsdatum der neuen Editionen enthüllt. Wir rechnen allerdings mit einem Japan-Veröffentlichungstermin Ende 2010, während es in Europa wohl erst im Herbst 2011 so weit sein wird. Das könnte gut hinkommen, denn bisher lagen immer höchstens vier Jahre zwischen zwei **Pokémon**-Generationen. Nachdem **Diamant & Perl** im Sommer 2007 die vierte Generation einläutete, wird es also bald mal wieder Zeit für neue Abenteuer für Pokémaniacs!



Neues Pokémon: So sieht das neue Pokémon aus. Dem Schatten zufolge könnte es den Typ Feuer oder Kampf haben. Warten wir's ab!

KOMM INS KASINO

Wir erinnern uns an **Pokémon Platin**: Damals wurden aus Jugendschutzgründen die Spielautomaten im Kasino ersatzlos entfernt. Auch in **HeartGold & SoulSilver** müssen wir auf die einarmigen Banditen verzichten, diesmal bekommen wir aber zumindest gleichwertigen Ersatz geboten: Nintendo hat in der Spielhalle von Dukatia City das neue Minispiel „Voltorb Flip" eingebaut, das in der japanischen Version nicht existiert (denn dort gibt es ja noch die Spielautomaten) und entfernt an **Picross DS** erinnert. Ihr seht vor euch ein 25 Kästchen großes Spielfeld und dürft die Felder aufdecken, unter denen sich Zahlen oder Voltobals befinden können. Die Zahlen, die ihr aufdeckt, werden miteinander multipliziert und bilden so euren Gewinn. Erwischt ihr allerdings ein Voltobal, ist alles verloren; es gilt also, rechtzeitig aufzuhören. Allerdings handelt es sich nicht um ein reines Glücksspiel, denn die Zahlen am Rand geben euch Hinweise, wie viele Voltobals ihr in der jeweiligen Zeile oder Spalte findet. Wenn ihr diese Hinweise geschickt miteinander kombiniert, könnt ihr den Voltobals aus dem Weg gehen und den Höchstgewinn erzielen, wobei es jedoch von Runde zu Runde immer schwieriger wird. Gut gelöst, Nintendo – ein sehr gelungener Ersatz für die Spielautomaten!

Der Pokéwalker – Schritt für Schritt zum Pokémon-Meister

Der PokéWalker ist ein kleines Stück Hardware, das zusammen mit dem Spiel ausgeliefert wird. Er ist nur unbedeutend größer als der Verschluss einer Milchflasche und hat somit bequem in jeder Hosentasche Platz, was auch im Sinne des Erfinders ist. Der PokéWalker zählt nämlich eure Schritte, während ihr mit ihm herumlauft, daher auch der Name („to walk" ist das englische Wort für „laufen"). Ihr könnt eines eurer Pokémon per Infrarot auf den kleinen Schrittzähler übertragen und euer Taschenmonster dann in der Tasche dabeihaben. Die Schritte, die ihr tut, werden in Watt umgewandelt, welche wiederum zu Erfahrungspunkten für euer Pokémon werden. Das heißt, ihr könnt jetzt Pokémon trainieren, ohne überhaupt den Nintendo DS einzuschalten, beispielsweise auf eurem täglichen Schulweg. Alternativ setzt ihr die Watt auch ein, um Minispiele auf dem PokéWalker zu starten. Zum einen geht Eine äußerst lange Wartezeit, während der die Gefahr groß ist, dass ihr irgendwann sogar vergessen habt, dass in der Safarizone ein bestimmtes Pokémon auf euch wartet.

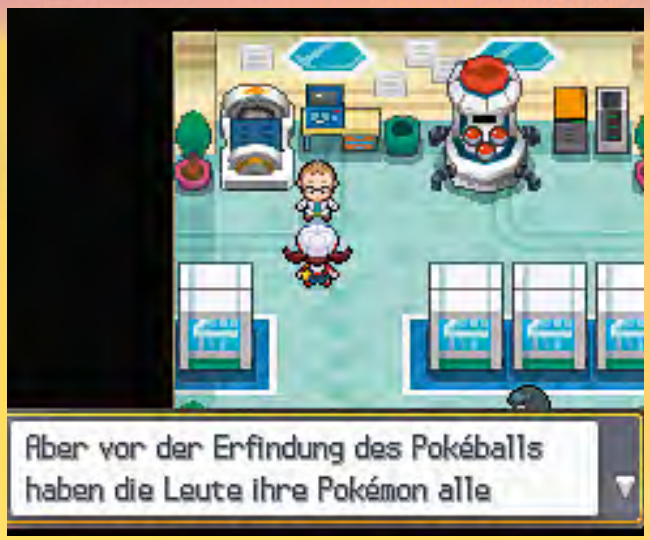
Entdeckerlust: Johto hinreichend erkundet? Dann ab nach Kanto!

DIE MEINUNG • STEPHAN GERNER

„Ich werde Pokémon-Meister!"

Mein Vorurteil › Hurra, ein neues Pokémon-Spiel! Endlich kann ich wieder auf Monsterjagd gehen! Vorurteile? Nö, die habe ich nicht!

Als die neuen Editionen am 8. Mai 2009 im japanischen Fernsehen angekündigt wurden, habe ich „Juchu!" gerufen. Wenige Tage später habe ich mir **SoulSilver** aus Japan vorbestellt – und als das Spiel Ende September bei mir eintrudelte, konnte ich es wochenlang kaum noch aus der Hand legen. Ich hatte damals großen Spaß mit **Gold & Silber** und verbinde mit dieser Zeit viele schöne Erinnerungen, die beim Spielen der Remakes alle wieder aufblühten. Hinzu kamen viele spannende Neuerungen: Der PokéWalker hat viel Zeit in meiner Hosentasche verbracht, der Pokéthlon hat mich vorübergehend süchtig gemacht. Ich werde sicher noch viele schöne Stunden in Johto verbringen, immer auf der Jagd nach den letzten noch fehlenden Pokémon.



Wollt ihr lieber als Mädel (wie im Bild gezeigt) spielen? Kein Problem!

ihr auf Pokémon-Jagd, zum anderen auf Item-Suche. Die gefangenen Pokémon und gefundenen Items lassen sich hinterher auf euer Spielmodul übertragen, sodass ihr sogar noch etwas für euren Spielstand tut, wenn ihr den PokéWalker fleißig nutzt. Es gibt sogar einige seltene Pokémon, die ausschließlich mithilfe des PokéWalkers gefangen werden können, aber im regulären Spiel nicht aufzufinden sind. Zudem ist es per Infrarot auch möglich, zwei PokéWalker miteinander zu verbinden, um Pokémon und Items zu tauschen, was zwar keine besonders komfortable Methode des Besitzaustauschs ist, da ihr keinen Zugriff auf eure komplette Pokémon-Sammlung habt, aber eine gute „Notlösung", falls ihr mal auf der Straße einem Pokémon-begeisterten Kumpel begegnet und nur den PokéWalker, nicht aber den Nintendo DS dabeihabt.

Aus technischer Sicht kann der PokéWalker freilich nicht mit dem Hauptspiel mithalten. Die Grafik liegt nur knapp über Tamagotchi-Niveau, der Pieps-Sound geht einem nach kurzer Zeit auf die Nerven. Die Verarbeitung ist allerdings solide, die kleinen Knöpfe sind auch mit großen Fingern gut zu drücken und das Pokéball-Design wird jedem Fan sehr gut gefallen. Dafür, dass er eine kostenlose Dreingabe ist, kann der PokéWalker auf jeden Fall überzeugen. ■

MEINUNG THOMAS EDER

„Das zeitlose Spielprinzip begeistert mich noch immer!"

Mein Vorurteil › Lässt sich der Erfolg schon wieder wiederholen?

Es ist ein Kunststück, eine Serie über zehn Jahre am Leben zu erhalten, ohne das Gameplay signifikant zu verändern. Doch **Pokémon** ist und bleibt einfach zeitlos. Technisch machen sich zwar langsam Ermüdungserscheinungen breit, denn die Grafik basiert im Grunde genommen auf den Game-Boy-Advance-Teilen, aber spielerisch sind die **HeartGold**- und **SoulSilver**-Editionen über alles erhaben. Ich persönlich werde den PokéWalker zwar nicht nutzen, weil ich nicht ständig und überall spielen möchte, aber die Idee ist sicherlich gut. Jeder, der die neuen Pokémon-Rollenspiele übrigens mit einem 100%-Pokédex abschließen will, sei übrigens gewarnt: Das Vorhaben beansprucht enorm viel Zeit! Bei den Originalspielen gab es lediglich 251 Monster, jetzt sind es 493. Und einige von ihnen sind nur auf Events zu bekommen! Diese Exklusivität bedeutet im Klartext, dass ihr des Öfteren mal reisen müsst, um wirklich alle Pokémon zu ergattern. Wann und wo die Pokémon Days jeweils stattfinden, verraten wir euch auf www.n-zone.de.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN

PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	–/Deutsch

TECHNISCHE ANGABEN

STEUERUNG	Tasten, Touchpen

Nintendo lässt den Spielern wie gewohnt die Wahl, wie sie die Menüs bedienen.

SONDERFUNKTIONEN
Voice-Chat beim Online-Spiel möglich

MEHRSPIELER & ONLINE

SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	2 oder 4
ONLINE-SPIEL	2

ONLINE-FUNKTIONEN
Kämpfe/Tauschgeschäfte mit Freunden und Fremden, Highscore im Duellturm

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Neuauflage der GBC-Klassiker
- ⊕ 16 Arenaleiter auf zwei Kontinenten
- ⊕ Das erste Team-Pokémon begleitet euch
- ⊕ PokéWalker liegt gratis bei
- ⊕ Die Safarizone ist wieder da
- ⊕ Lustige Minispiele im Pokéthlon

CONTRA

- ⊖ Nichts wirklich Neues
- ⊖ Einige Events zeitlich unpassend

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
93	91

SCHNAPPT EUCH ARCEUS!

So gelangt ihr an das mysteriöse Pokémon #493!

Bis zum 10. April lässt sich Arceus in ausgewählten Filialen von Toys'R'Us und GameStop freischalten. Unser Leser Andi Hammerl hat am Vortag der Aktion in der örtlichen GameStop-Niederlassung nachgefragt, ob Arceus verfügbar ist, doch die Mitarbeiter verrieten ihm, dass nur etwa 75 % aller Filialen entsprechende Download-Geräte aufstellen. Wer Arceus ergattern möchte, braucht nur seinen DS und seine **Pokémon**-Editionen mitzubringen. Arceus zählt übrigens zu den stärksten Pokémon. Mithilfe der 17 Tafeln, die ihr in **Diamant**, **Perl** und **Platin** findet, lässt sich Arceus' Typ nach Belieben ändern und somit an jede Situation anpassen. Übertragt ihr euer Arceus in **HeartGold** & **SoulSilver**, bringt es euch zu den Shinto-Ruinen, wo ihr dann auch noch ein Dialga, Palkia oder Giratina bekommen könnt. Auch im 12. Pokémon-Kinofilm wird Arceus eine wichtige Rolle spielen. Dieser trägt übrigens den deutschen Titel **Arceus und der Juwel des Lebens** und wird am Gründonnerstag auf RTL II gezeigt.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	–/Englisch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Touchscreen, Tasten
SONDERFUNKTIONEN	–
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	1
MULTI-KARTEN-SPIEL	–
ONLINE-SPIEL	–
ONLINE-FUNKTIONEN	–

Nur wer die richtigen Beweise vorzeigt (linkes Bild), darf zu Recht behaupten: „Einspruch, Euer Ehren!“ (rechtes Bild).

Genre: Adventure | **Entwickler:** Capcom | **Hersteller:** Capcom | **Termin:** Erhältlich

MEINUNG
CHRISTOPH KRAUS

„Detektivroman zum Selbstspielen – mal wieder“

Mein Vorurteil ▸ Wie oft soll ich diese Serie eigentlich noch spielen?

Wüsstet ihr aus dem Stegreif, was ein „prosecutor“ ist? Wer die deutsche Übersetzung kennt, verdient Respekt. Alle anderen dürften beim Spielen des Öfteren überfragt sein, denn deutsche Texte gibt es diesmal nicht. Wer damit leben kann, den erwartet ein routiniert gemachtes, aber lineares Adventure mit langer Spielzeit.

WERTUNGEN

PRO

- Fünf spannende Kapitel
- Gut verknüpfte Handlungsstränge
- Weniger Gerichtssitzungen als früher
- Stets passende Musikuntermalung

CONTRA

- Ausschließlich englische Texte
- Spielprinzip nutzt sich langsam ab

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
80	--

ACE ATTORNEY INVESTIGATIONS: MILES EDGEWORTH

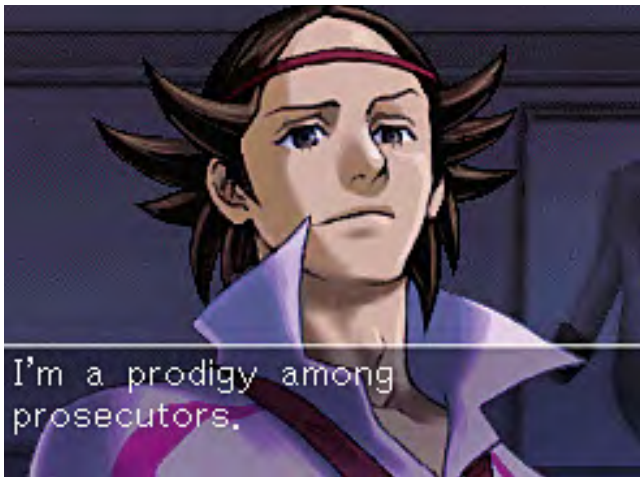
Text | Christoph Kraus

Hier kommt das Englisch-Training für angehende Juristen!

Wer es gewohnt ist, bei jedem Ableger der **Ace Attorney**-Serie blind zuzugreifen, sei gewarnt: Das neue Detektiv-Adventure mit Miles Edgeworth in der Hauptrolle ist ausnahmsweise nicht mehr für jeden Spieler empfehlenswert. Das liegt aber nicht an einer schwachen Story, einer zu geringen Spielzeit oder miesen Dialogen – denn all das ist gewohnt hochwertig! –, sondern schlichtweg an der schlechten Anpassung an den deutschen Markt: Verwöhnte man uns in den vergangenen Serienteilen noch mit gut übersetzten Bildschirmtexten, werden wir diesmal mit englischer Sprache abgespeist. Wie kam es dazu? **Miles Edgeworth** wird nicht mehr von Nintendo, sondern von Capcom vertrieben. Spieler, die sich mit der englischen Sprache schwertun, könnten somit beim Textverständnis überfordert sein.

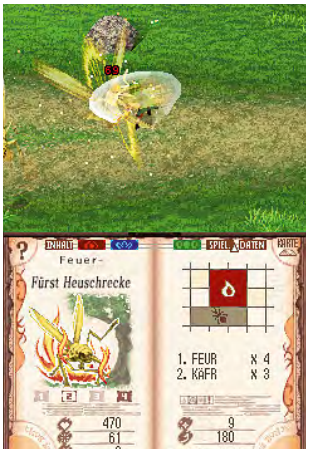
Fünf spannende Kapitel

Doch das, was auf den DS-Bildschirmen abgeht, zeugt von gewohnt hoher handwerklicher Qualität: Um die spielerische Dynamik zu erhöhen, haben die Entwickler den inhaltlichen Fokus vom Gerichtssaal an die verschiedenen Tatorte verlagert. Mit dem Digikreuz (und wahlweise auch via Touchpen) manövriert ihr Staatsermittler Miles Edgeworth durch die Gegend, untersucht Bücherregale, sprecht mit Zeugen, sammelt Indizien und liefert euch verbale Duelle mit den Übeltätern. Ganz besonders stolz ist Capcom auf eine neuartige Untersuchungstechnik namens „Logik“: Verknüpft ihr zwei bekannte Tatmerkmale miteinander, so gelangt ihr an völlig neue, storyrelevante Fakten. Dies kann allerdings mitunter recht mühsam werden, da die Entwickler die Reihenfolge eurer Ermittlungen strikt vorgeben und oft nur das zufällige Anklicken zweier Schaltflächen zum Ziel führt. In puncto Spielzeit liegt das neue Adventure auf dem Niveau der Vorgänger: Etwa 12 bis 15 Stunden vergehen, bevor ihr die gut verstrickten Fälle mit Bravour gelöst habt. ■



Die Comicgrafik besticht mit grellen Effekten und dynamischen Schnitten.

Das Laufen via Touchpen ist unpräzise. Wir nehmen dafür lieber das Digikreuz.



Genre: Rollenspiel | **Entwickler:** Matrix Software | **Hersteller:** Rising Star | **Termin:** 12. März 2010

AVALON CODE

Text | Christina Kalka

Und noch ein Japano-Spiel, das auch bei den RPG-Fans hierzulande gut ankommen wird!

Die Welt steht am Rande des Untergangs – und ihr werdet dazu auserwählt, sie nicht (!) zu retten. Stattdessen geht es in dem RPG darum, eine Inventurliste sämtlicher Objekte zu erstellen, die vor der Vernichtung bewahrt und in eine neue Welt übertragen werden sollen. Dreh- und Angelpunkt ist dabei das „Buch der Prophezeiung", das eurer Spielfigur eines schönen Tages vor die Füße fällt und mit dem ihr fortan alles einscannt, was euch über den Weg läuft. Auf dem Weg zu einer neuen Welt bekämpft ihr Monster und erledigt Quests.

⊕ Originelles Codesystem

Der herausragende Aspekt des Spiels sind die sogenannten „Codes", Attributbausteine, über die jegliche Lebensform – aber auch Waffen und Ausrüstungsgegenstände – verfügt und die deren Eigenschaften definieren. Über das Buch der Prophezeiung, das als Menü des Spiels dient, könnt ihr die Codes verschiedener Einträge mittels Stylus verschieben und untereinander austauschen: Auf diese Weise erschafft ihr nicht nur neue, stärkere Utensilien für euren Kampf ums Überleben, sondern schwächt auch gezielt eure Gegner durch das Anbringen schädlicher Attribute oder nehmt Einfluss auf das Befinden eurer Mitmenschen, um im Spiel voranzukommen. Das innovative System lässt euch dabei praktisch freie Hand bei der Gestaltung eurer Spielrealität, auch wenn einige Kombinationen sich wahrscheinlich als effektiver erweisen werden als andere und gerade das Anbringen bestimmter Elemente auf eure Waffen für das Lösen der häufig auftauchenden Schalterrätsel in Dungeon-Passagen unabdingbar ist.

⊖ Unübersichtliches Menü

Leider macht es euch das Interface teilweise schwer. Je mehr Codes ihr im Laufe des Spiels ansammelt, umso länger werdet ihr auf der Suche nach einem ganz bestimmten, dringend benötigten Attribut durch die einzelnen Buchseiten blättern müssen, um dann jedoch festzustellen, dass eure mickrigen vier Ablageslots schon besetzt sind und ihr erst Ballast auf den nächstbesten anderen Eintrag abladen müsst. Ohne Suchfunktion ist hier oft sogar bei kleineren Rätseln schnell Frust angesagt. ■

Visionen: Der Levelanstieg des Buchs ermöglicht euch den Blick in die Zukunft.

Sammlerwut: Nicht einmal der König des Landes ist vor einem Scan mit eurem Buch sicher. So werden nicht nur Objekte, sondern auch Menschen in die neue Welt gebracht.

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 6 Jahren
SPRACHE/TEXT	Englisch/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	Tasten, Touchpen
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	-
MULTI-KARTEN-SPIEL	-
ONLINE-SPIEL	-
ONLINE-FUNKTIONEN	-

MEINUNG CHRISTINA KALKA

„Interessantes Konzept und knuffige Charaktere"

Mein Vorurteil ▸ „Der Storyeinstieg verspricht Klischee-Fantasy."

Die nahezu freie Kombination von Attributen begeistert mich – und hätte **Avalon Code** ein weniger umständliches Verwaltungssystem, würde sich meine persönliche Mängelliste wohl nur auf die etwas abgedroschene Story beschränken: Ich kann einfach keine vom Schicksal auserwählten Helden mehr sehen.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Umfangreiches Codesystem
- ⊕ Eingängige Steuerung
- ⊕ Mehrere mögliche Partner

CONTRA

- ⊖ Gleichförmige Dungeons
- ⊖ Teilweise unübersichtliches Menü
- ⊖ Zu wenige Ablageslots

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
78	--

INFOS ZUM SPIEL

DATEN	
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
SPRACHE/TEXT	-/Deutsch
TECHNISCHE ANGABEN	
STEUERUNG	
Stylus, Tasten zum Funktionswechsel	
SONDERFUNKTIONEN	-
MEHRSPIELER & ONLINE	
SINGLE-KARTEN-SPIEL	2
MULTI-KARTEN-SPIEL	5
ONLINE-SPIEL	–
ONLINE-FUNKTIONEN	
Herunterladbare Puzzles	

Genre: Geschicklichkeit | **Entwickler:** HAL Laboratory | **Hersteller:** Nintendo | **Termin:** 5. März 2010

PICROSS 3D

Text | Christina Kalka

Faszinierend, was man aus Würfeln alles bauen kann!

Spätestens seit der Sudoku-Welle sollte klar sein: Die Japaner haben einen Hang zu Zahlenknobeleien. **Picross 3D** basiert auf dem Prinzip sogenannter Nomogramme. Das sind japanische Gitterrätsel, bei denen Zahlen am Spaltenrand Aufschluss darüber geben, welche Felder einzufärben sind. Am Ende entsteht ein Bild. Schon der Vorgänger **Picross DS** bot witzige Ideen und über 300 verschiedene Aufgaben. Jetzt hält das Puzzle-Vergnügen endlich auch Einzug in die dritte Dimension: Statt Abbilder von Kirschen und Delfinen wollen nun Hundewelpen aus ihren würfelförmigen Gefängnissen befreit werden.

⊕ Intuitive Steuerung

Auf den ersten Blick mag es kompliziert erscheinen, die geometrischen Gebilde zu rotieren und aus ihnen Stück für Stück die Zielgegenstände herauszuschälen. Doch die Steuerung ist derart simpel und intuitiv gehalten, dass sie schon nach wenigen Spielminuten in Fleisch und Blut übergeht. Ihr navigiert euch mittels Stylus durch die Rätsel und tippt Blöcke an, um sie zu sprengen oder als sicher zu markieren. Dabei reagiert das Steuerkreuz ebenso wie die jeweiligen Knöpfe, was Linkshändern einen sofortigen Einstieg ohne Ärger mit der Konfiguration erlaubt. Die Puzzles können fast vollkommen frei im Raum gedreht werden, sodass ihr jederzeit einen genauen Überblick habt. Sogar ins Innere der Konstruktionen dürft ihr schauen: Mittels Schiebereglern lassen sich die guten Stücke in ihre einzelnen Ebenen zerlegen, was euch die Suche nach zerstörbaren Blöcken noch zusätzlich erleichtert. So ist das Einzige, was euch an der Aufdeckung von Solarautos, SNES-Kontrollern und Shiba Inus hindert, oft nur das Rätsel selbst: Die Aufgaben werden mitunter ganz schön knackig.

⊖ Kein Mehrspieler-Modus

Was wir beim Test vermisst haben, war ein richtiger Mehrspieler-Modus. Eigene Rätsel zu erstellen und sie über Drahtlosverbindung und Wi-Fi-Connection mit anderen zu tauschen ist ja schön und gut, aber warum kann man nicht mit Freunden um die Wette puzzlen? Eine Runde **Picross** auf Zeit gegeneinander oder sogar im Team wäre durchaus interessant gewesen. ■

Putzig: Stellt ihr euch beim Rätseln gut an, gibt es Animationen zur Belohnung.

Hilfreich: Ein umfangreiches Tutorial führt euch ins Puzzle-Vergnügen ein.

Ansehnlich: In der Galerie bewundert ihr eure freigeschalteten Bilder.

MEINUNG CHRISTINA KALKA

„Ich habe ein neues Lieblingsspiel!“

Mein Vorurteil ▸ Die Handhabung ist bestimmt sehr kompliziert.

Es ist passiert: Ich bin verliebt. Bevor ich nicht auch noch das letzte Puzzle mit Bestwertung gemeistert habe, werde ich **Picross 3D** wohl nicht mehr aus der Hand legen. Die einfache, aber hübsche Grafik, die überraschend präzise Steuerung und natürlich die Rätsel selbst haben es mir angetan.

WERTUNGEN

PRO

- ⊕ Intuitive Steuerung
- ⊕ Gut verständliches Tutorial
- ⊕ Über 350 Puzzles
- ⊕ Neue herunterladbare Aufgaben
- ⊕ Hoher Suchtfaktor

CONTRA

- ⊖ Kein richtiger Mehrspieler-Modus

GRAFIK 8

SOUND 7

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	--

Jetzt im Handel

Mit Doppel-DVD

Für nur € 3,90

Kaufberatung gefällig? Hier ist die Crème de la Crème an Nintendo-Wii- und DS-Spielen im Überblick!

Silent Hill: Shattered Memories: Konamis Horror-Titel schafft mit einer Wertung von 81 Prozent den Sprung zu den Action-Adentures.

ACTION

1 **Muramasa: The Demon Blade**
Hersteller: Rising Star Games
Spielspaß: 86 %
Das Action-RPG erobert die Top-Position der Wii-Action-Charts! Einfach genial!

2 **Sonic und der schwarze Ritter**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 83 %

3 **Geometry Wars: Galaxies**
Hersteller: Sierra | Spielspaß: 83 %

4 **No More Heroes**
Hersteller: Rising Star Games | Spielspaß: 81 %

5 **Ghostbusters**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

ACTION-ADVENTURE

1 **Zelda: Twilight Princess**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 92 %
Links grandioser erster Wii-Auftritt hat seit dem Release den Genrethron inne!

2 **Resident Evil 4 Wii-Edition (dt.)**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 92 %

3 **Okami**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 90 %

4 **Bully: Die Ehrenrunde**
Hersteller: 2k Games | Spielspaß: 86 %

5 **Silent Hill: Shattered Memories**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 81 %

ADVENTURE

1 **Zack & Wiki**
Hersteller: Capcom
Spielspaß: 85 %
Urkomisch, stylish und schwer – so lässt sich dieses Adventure am besten beschreiben.

2 **Geheimakte Tunguska**
Hersteller: Deep Silver| Spielspaß: 85 %

3 **Geheimakte 2: Puritas Cordis**
Hersteller: Deep Silver | Spielspaß: 83 %

4 **Baphomets Fluch: Director's Cut**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 80 %

5 **Another Code R**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 77 %

BEAT 'EM UP

1 **Super Smash Bros. Brawl**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Nintendo zeigt der Konkurrenz, wie ein Prügelspiel auszusehen hat!

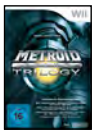
2 **Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

3 **TMNT Smash-Up**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

4 **Star Wars: Clone Wars: Lichtschwertduelle**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %

5 **Naruto: Clash of a Ninja Revolution**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 79 %

EGO-SHOOTER



1 **Metroid Prime Trilogy**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 95 %
Alle **Metroid**-Teile auf einer Disc! So viel erstklassige Shooter-Action gab's noch nie zuvor!

2 **Metroid Prime 3: Corruption**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **The Conduit**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 90 %

4 **Call of Duty: Modern Warfare - Reflex Edition**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 86 %

5 **Resident Evil: The Darkside Chronicles**
Hersteller: Capcom | Spielspaß: 86 %

GESCHICKLICHKEIT

1 **Wario Ware: Smooth Moves**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 87 %
Mit dieser Minispielesammlung kommt ihr sicher voll auf eure Kosten!

2 **Rayman Raving Rabbids 2**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 87 %

3 **Sonic und die geheimen Ringe**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %

4 **Rayman Raving Rabbids TV-Party**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 86 %

5 **Boom Blox: Smash Party**
Hersteller: Electroinc Arts | Spielspaß: 85 %

JUMP & RUN

1 **Super Mario Galaxy**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 96 %
DAS Jump & Run schlechthin sahnte die N-ZONE-Traumwertung von 96 % ab!

2 **New Super Mario Bros. Wii**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 94 %

3 **de Blob**
Hersteller: THQ | Spielspaß: 87 %

4 **Lego Indiana Jones 2**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

5 **Wario Land: The Shake Dimension**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

MUSIKSPIEL

1 **Rock Band 2**
Hersteller: Electronic Arts
Spielspaß: 93 %
Den Spitzenreiter im Musikgenre gibt's jetzt auch nach langer Verspätung hier zu kaufen!

2 **Guitar Hero 5**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

3 **Guitar Hero: World Tour**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 93 %

4 **Rock Band**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 92 %

5 **Guitar Hero III**
Hersteller: Activision | Spielspaß: 91 %

RENNSPIEL

1 **Mario Kart Wii**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 94 %
Wer Rennspiele mag, kommt um Nintendos Meisterwerk für die Wii nicht herum!

2 **Sonic & Sega All-Stars Racing**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

3 **SSX Blur**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 84 %

4 **Excitebots**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 83 %

5 **Need for Speed: Nitro**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1 **Fire Emblem: Radiant Dawn**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 88 %
Auch im RPG-Genre sichert sich eine Nintendo-Reihe den Spitzenplatz.

2 **Super Paper Mario**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %

3 **Final Fantasy Fables: Chocobo Chronicles**
Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 81 %

4 **Tales of Symphonia: Dawn of the New World**
Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 80 %

5 **Pokémon Battle Revolution**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 78 %

SIMULATION/STRATEGIE

1 **Pikmin 2 (NPC!)**
Hersteller: Nintendo
Spielspaß: 89 %
Der neu aufgelegte GameCube-Hit beeindruckt auch auf der nächsten Konsolen-Generation!

2 **Pikmin (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

3 **Animal Crossing: Let's go to the City**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

4 **Little King's Story**
Hersteller: Eidos | Spielspaß: 86 %

5 **Anno: Erschaffe eine neue Welt**
Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %

SPORTSPIEL

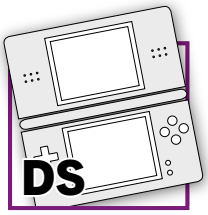
1 **Mario & Sonic bei den …**
Hersteller: Sega
Spielspaß: 89 %
Die Winterspiele von Mario und Sonic sind vor allem im Mehrspieler-Modus grandios!

2 **Mario & Sonic bei den Olympischen Sommer…**
Hersteller: Sega | Spielspaß: 88 %

3 **Pro Evolution Soccer 2010**
Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %

4 **Mario Power Tennis (NPC!)**
Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %

5 **FIFA 10**
Hersteller: Electronic Arts | Spielspaß: 87 %



Sonic & Sega All-Stars Racing: Sowohl auf der Wii als auch auf dem DS prescht der neue Sonic-Racer mit Vollgas in die Rennspiel-Top-5!

ACTION

1		**GTA: Chinatown Wars** Hersteller: Rockstar Games Spielspaß: 93 % Das **GTA** für unterwegs bietet Spielspaß auf höchsten Niveau!
2		**Worms 2: Open Warfare** Hersteller: THQ | Spielspaß: 89 %
3		**Space Invaders Extreme** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 86 %
4		**COP: The Recruit** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 85 %
5		**Mega Man ZX** Hersteller: Capcom | Spielspaß: 85 %

ACTION-ADVENTURE

1		**Zelda: Spirit Tracks** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Besser als **Phantom Hourglass**: Das neue **Zelda** erobert die Chart-Spitze!
2		**The Legend of Zelda: Phantom Hourglass** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
3		**Castlevania: Portrait of Ruin** Hersteller: Konami | Spielspaß: 88 %
4		**Castlevania: Order of Ecclesia** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
5		**Castlevania: Dawn of Sorrow** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %

ADVENTURE

1		**Anoth. Code: Dopp. Erinnerung** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 85 % Herrlich innovativer Adventurespaß, der leider etwas zu schnell vorbei ist.
2		**Phoenix Wright: Ace Attorney** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
3		**Hotel Dusk: Room 215** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
4		**Phoenix Wright: Trials and Tribulations** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 85 %
5		**Ace Attorney: Apollo Justice** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 84 %

BEAT 'EM UP

1		**Bleach: Dark Souls** Hersteller: Sega Spielspaß: 84 % Nicht nur Manga-Fans kommen mit diesem Prügler auf ihre Kosten!
2		**Dragon Ball Z: Supersonic Warriors** Hersteller: Namco Bandai | Spielspaß: 74 %
3		**Naruto: Ninja Destiny** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
4		**Naruto: Ninja Council** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 71 %
5		**Naruto: Ninja Destiny 2** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 70 %

EGO-SHOOTER

1		**Metroid Prime: Hunters** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 95 % Nintendos Shooter-Beitrag legt die Messlatte im Genre sehr, sehr hoch.
2		**Call of Duty: World at War (dt.)** Hersteller: Activision | Spielspaß: 83 %
3		**Brothers in Arms DS** Hersteller: Ubisoft | Spielspaß: 83 %
4		**Call of Duty : Modern Warfare Mobilized** Hersteller: Activision | Spielspaß: 80 %
5		**Dementium: Die Anstalt** Hersteller: Zuxxez | Spielspaß: 80 %

GESCHICKLICHKEIT

1		**Bomberman 2** Hersteller: Konami Spielspaß: 92 % Im Mehrspieler-Modus ist dieser Klassiker einfach unschlagbar!
2		**Professor Layton und die Schatulle der Pandora** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Professor Layton und das geheimnisvolle Dorf** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Tetris DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
5		**Meteos** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %

JUMP & RUN

1		**New Super Mario Bros.** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 90 % Die Klempner-Crew in Höchstform – ein absolutes Muss für DS-Besitzer!
2		**Kirby: Power Paintbrush** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
3		**Yoshi's Island DS** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 89 %
4		**Super Mario 64** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %
5		**Sonic Rush** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %

MUSIKSPIEL

1		**Guitar Hero On Tour** Hersteller: Activision Spielspaß: 88 % Auch auf dem Nintendo DS eine Macht: **Guitar Hero** rockt einfach!
2		**Guitar Hero On Tour: Decades** Hersteller: Activision | Spielspaß: 88 %
3		**Guitar Hero: Modern Hits** Hersteller: Activision | Spielspaß: 87 %
4		**Rhythm Paradise** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 80 %
5		**Ultimate Band** Hersteller: Disney Interactive | Spielspaß: 76 %

RENNSPIEL

1		**Mario Kart DS** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 94 % Racing-Spaß in Vollendung mit coolem Mehrspieler- und Online-Modus
2		**Sonic & Sega All-Stars Racing** Hersteller: Sega | Spielspaß: 87 %
3		**Race Driver: GRID** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 86 %
4		**DTM Race Driver 3: Create & Race** Hersteller: Codemasters | Spielspaß: 84 %
5		**Trackmania DS** Hersteller: Koch Media | Spielspaß: 83 %

ROLLENSPIEL

1		**Pokémon Platin** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 91 % Das neueste **Pokémon** führt die Bestenliste unangefochten an!
2		**Pokémon Diamant/Perl** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Chrono Trigger** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
4		**Dragon Quest IX** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 90 %
5		**Mario & Luigi: Abenteuer Bowser** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 88 %

SIMULATION/STRATEGIE

1		**Advance Wars: Dark Conflict** Hersteller: Nintendo Spielspaß: 92 % Einwandfrei – so muss ein Strategiespiel auf einem Handheld aussehen!
2		**42 Spieleklassiker** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 91 %
3		**Advance Wars: Dual Strike** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 90 %
4		**Animal Crossing: Wild World** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 87 %
5		**Final Fantasy Tactics A2** Hersteller: Square Enix | Spielspaß: 87 %

SPORTSPIEL

1		**Mario & Sonic bei den …** Hersteller: Sega Spielspaß: 88 % Auch auf dem DS sind Mario und Sonic ein unschlagbares Team!
2		**New International Track & Field** Hersteller: Konami | Spielspaß: 87 %
3		**Mario Slam Basketball** Hersteller: Nintendo | Spielspaß: 86 %
4		**Mario & Sonic bei den Olympischen …** Hersteller: Sega | Spielspaß: 86 %
5		**Tony Hawk's American Sk8land** Hersteller: Activision | Spielspaß: 85 %

Diese Spiele sind derzeit angesagt! Auf dieser Seite erfahrt ihr, welche Games sich im Moment am besten verkaufen und von unseren Lesern sowie der Redaktion am liebsten gespielt werden.

TOP 10 SATURN (Wii)

1	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
	Unangefochten: Mario hält auch in diesem Monat den Platz 1 der Wii-Verkaufscharts.		
2	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
3	**Wii SPORTS RESORT + Wii MOTIONPLUS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 09/09 Spielspaß: 86%
4	**Wii FIT PLUS (OHNE BALANCE BOARD)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 82%
5	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%
6	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
7	**Wii PLAY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 74%
8	**WE SING (MIT MIKROFONEN)**	Entwickler: Nordic Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: –
9	**MARIO PARTY 8**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/07 Spielspaß: 80%
10	**FIFA 10**	Entwickler: Electronic Arts Hersteller: Electronic Arts	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%

TOP 10 LESER (Wii)

1	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
	Weiterhin das Wii-Lieblingsspiel der N-ZONE-Leser: Marios neuestes 2D-Jump&Run.		
2	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
3	**SUPER MARIO GALAXY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/08 Spielspaß: 96%
4	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
5	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
6	**MEGA MAN 9 (WiiWARE)**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
7	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
8	**TALES OF SYMPHONIA: DAWN OF THE NEW WORLD**	Entwickler: Namco Bandai Hersteller: Namco Bandai	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 80%
9	**SUPER PAPER MARIO**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/07 Spielspaß: 85%
10	**MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 89%

TOP 10 REDAKTION (Wii)

1	**MARIO KART Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/08 Spielspaß: 94%
	Immer wieder für eine Runde gut, um dem Redaktionsalltag zu entfliehen!		
2	**NEW SUPER MARIO BROS. Wii**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/09 Spielspaß: 94%
3	**METROID PRIME TRILOGY**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 95%
4	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
5	**SUPER SMASH BROS. BRAWL**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/08 Spielspaß: 94%
6	**TATSUNOKO VS. CAPCOM: ULTIMATE ALL-STARS**	Entwickler: Capcom Hersteller: Capcom	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 88%
7	**RED STEEL**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 80%
8	**THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/07 Spielspaß: 92%
9	**SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES**	Entwickler: Climax Hersteller: Konami	Test in: N-ZONE 03/09 Spielspaß: 80%
10	**MURAMASA: THE DEMON BLADE**	Entwickler: Rising Star Games Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 87%

TOP 10 SATURN (DS)

1	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
	Der Erfolg der Wii-Fassung färbt anscheinend auf die DS-Fassung ab.		
2	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
3	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
4	**MARIO UND SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN WINTERSPIELEN**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
5	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
6	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
7	**LEGO STAR WARS: DIE KOMPLETTE SAGA**	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
8	**STYLE BOUTIQUE**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: – Spielspaß: –
9	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Activision	Test in: N-ZONE 02/08 Spielspaß: 83%
10	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (DS)

1	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE ...**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
	Ciao, Link! Der Professor übernimmt wieder Platz 1 der Leser-DS-Charts.		
2	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
4	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
5	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
6	**METROID PRIME HUNTERS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/06 Spielspaß: 95%
7	**CHRONO TRIGGER**	Entwickler: Square Enix Hersteller: Koch Media	Test in: N-ZONE 04/09 Spielspaß: 90%
8	**MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 86%
9	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
10	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%

TOP 10 REDAKTION (DS)

1	**NEW SUPER MARIO BROS.**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%
	Auch in diesem Monat wieder der Favorit der Redaktion!		
2	**POKÉMON PLATIN EDITION**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/09 Spielspaß: 91%
3	**THE LEGEND OF ZELDA: SPIRIT TRACKS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/10 Spielspaß: 90%
4	**PROFESSOR LAYTON UND DIE SCHATULLE DER PANDORA**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/09 Spielspaß: 90%
5	**MARIO KART DS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/05 Spielspaß: 94%
6	**SONIC & SEGA ALL-STARS RACING**	Entwickler: Sega Hersteller: Sega	Test in: N-ZONE 03/10 Spielspaß: 85%
7	**PROFESSOR LAYTON UND DAS GEHEIMNISVOLLE DORF**	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/08 Spielspaß: 90%
8	**MARIO & LUIGI: ABENTEUER BOWSER**	Entwickler: Alphateam Corporation Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/09 Spielspaß: 88%
9	**MIGHT & MAGIC: CLASH OF HEROES**	Entwickler: Ubisoft Hersteller: Ubisoft	Test in: N-ZONE 02/10 Spielspaß: 86%
10	**THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS**	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/06 Spielspaß: 90%

Eure Meinung ist gefragt: Die Leser-Charts der N-ZONE

Jetzt seid ihr an der Reihe: Welche Spiele fesseln euch derzeit an die Wii und den DS? In unserem Forum unter www.n-zone.de könnt ihr uns eure Lieblingsspiele verraten. Ihr könnt uns natürlich auch schreiben, Infos dazu siehe Seite 13. Danke schön für eure Teilnahme!

Wii WILL ENTERTAIN YOU!

Jetzt mit 6 % Rabatt

- Tolle Prämien!
- 6 % Preisvorteil!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: N-ZONE weiterempfehlen und ein Top-Game vergünstigt abgreifen!

Mario Power Tennis New Play Control! (Wii)
New Play Control!, das bedeutet hochqualitative GameCube-Klassiker, die perfekt auf die neue, innovative Wii-Steuerung angepasst und durch neue Features gegenüber dem Originalspiel erweitert wurden. Sportliches Highlight der Reihe ist **Mario Power Tennis**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097594

Rayman Raving Rabbids TV Party (Wii)
Zuerst haben sie die Welt erobert – jetzt ist das Fernsehen dran! Die irren Hasen haben TV-Sender übernommen und toben durch Filme, Musikvideos und Werbepausen! Der Spieler hilft den Rabbids bei ihrem Plan, lieb gewonnene Sehgewohnheiten völlig auf den Kopf zu stellen und Rayman in den Wahnsinn zu treiben.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097593

Wii Fit Plus (Wii)
In der Erweiterung können erstmals individuelle Fitness-Ziele definiert werden. Dank maßgeschneiderter Workouts bestimmt man selbst, welche Körperpartien man wie intensiv trainieren möchte. Durch das Hinzufügen von Kalorienzielen kann man sich Tagesaufgaben stellen oder langfristige Trainings verfolgen.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1096887

Boom Blox Smash Party (Wii)
Boom Blox Smash Party definiert den Begriff Zerstörung auf der Wii völlig neu! Die abgefahrene Party wird jetzt noch besser! **Boom Blox Smash Party** bietet mit den neuen Koop-, Wettstreit- und Teamplay-Herausforderungen doppelt so viele Multiplayer-Modi wie der beliebte Vorgänger **Boom Blox**.
Lieferbar, solange Vorrat reicht
Prämien-Nr.: 1097592

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 39,50/12 Ausg.; Ausland: € 51,50/12 Ausg.; Österreich: € 47,-/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie | Prämien-Nr.

Lieferung nur, solange der Vorrat reicht

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)*

695328

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

❑ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)*

Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE. Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

❑ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

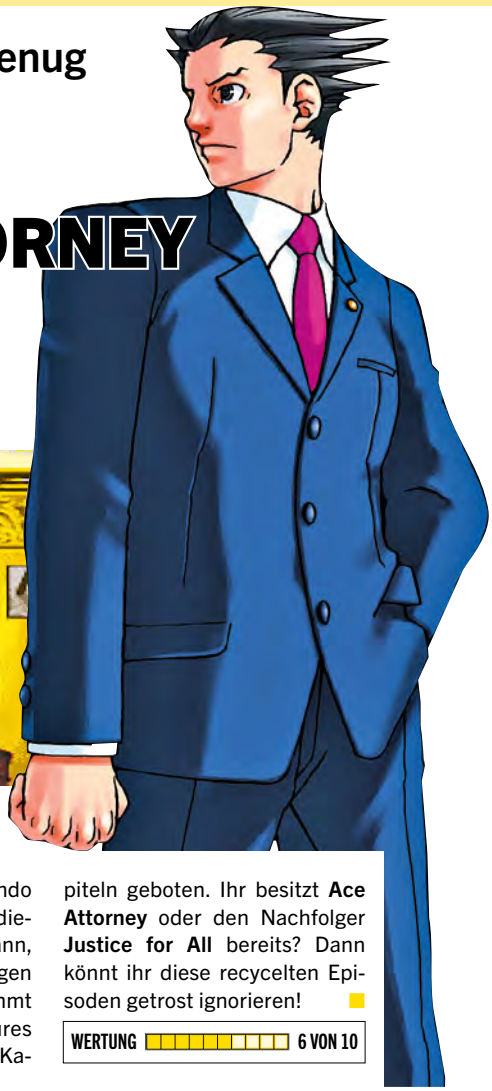
Die Rubrik für alle, denen die Wii-Welt nicht groß genug ist: Bahn frei für die Neuheiten im Wii-Shop-Kanal!

Text I Christoph Kraus

PHOENIX WRIGHT: ACE ATTORNEY

Art: WiiWare I **Genre:** Adventure I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** 15. Januar (erster Teil), 19. Februar (zweiter Teil **Justice for All**) I **Preis:** jeweils 1.000 Nintendo Points

Gibt's den DS jetzt in der Virtual Console?



Abgesehen vom äußeren Rahmen und der angepassten Tastensteuerung sind die beiden **Phoenix Wright**-Teile im Wii-Shop-Kanal unverändert gegenüber ihren DS-Versionen.

Capcom bringt der Reihe nach alle Ableger der **Ace Attorney**-Serie auf die Virtual Console – es handelt sich um 1:1-Umsetzungen der DS-Teile, und zwar kompromisslos. Es gibt weder aufpolierte Charakterzeichnungen noch neue Inhalte – im Gegenteil, die fünfte Episode aus der DS-Version fehlt sogar in der WiiWare-Umsetzung des ersten **Ace Attorney**-Teils. Sie wird voraussichtlich ab Frühsommer für 100 zusätzliche Nintendo Points angeboten. Wer mit dieser Entscheidung leben kann, altbekannte Inhalte gegen Bares nachzuliefern, bekommt stimmige Anwalts-Adventures mit jeweils vier komplexen Kapiteln geboten. Ihr besitzt **Ace Attorney** oder den Nachfolger **Justice for All** bereits? Dann könnt ihr diese recycelten Episoden getrost ignorieren!

WERTUNG 6 VON 10

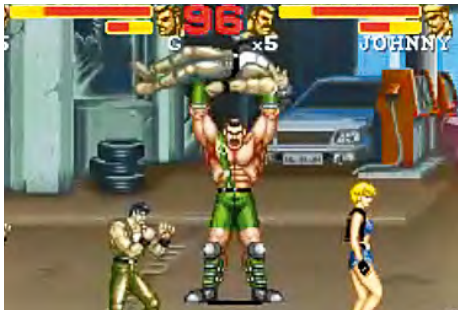
Text I Thomas Eder

FINAL FIGHT 3

Art: Virtual Console I **Genre:** Capcom I **Entwickler:** Capcom I
Plattform: Super Nintendo I **Erstveröffentlichung:** 1995 I **Preis:** 800 Nintendo Points

Das mittlerweile 19. VC-Spiel mit dem Wort „Fight" im Titel!

Zum Ende der SNES-Zeit, genauer im Jahre 1995, erschien das dritte **Final Fight** aus dem Hause Capcom. Für alle, die mit der Serie nichts anfangen können, hier ein paar grundlegende Infos zur Serie. In den Sidescroller-Prüglern kloppt ihr euch alleine oder gemeinsam mit einem Kumpel durch Horden von Widersachern und dürft euch am Ende der größeren Abschnitte auf fiese Bosskämpfe freuen. Während Beat 'em Ups im Stil von **Street Fighter** auch heute noch veröffentlicht werden, wurde es um Sidescroller in den letzten Jahren etwas ruhig. Dies mag wohl am weniger komplexen Gameplay liegen, das heute mit seiner stark begrenzten Anzahl an Moves einfach nicht mehr zeitgemäß ist. Und das, obwohl das dritte **Final Fight** im Vergleich zu den Vorgängern mehr Tiefgang bot – sofern man im Falle eines schlichten Prüglers überhaupt von etwas wie Tiefgang sprechen kann. Gemeinsam mit Freunden macht das Spiel auch heute noch Spaß und die Serie ist für viele Fans zudem ein kleines Stück Beat-'em-Up-Geschichte. Wer allerdings schon Segas **Streets of Rage** oder einen der Vorgänger geladen hat, kann sich die 800 Punkte für **Final Fight 3** sparen!



Diese Old-School-Klopperei ist das Richtige für Koop-Zocker.

WERTUNG 6 VON 10

WiiWARE AUS DEUTSCHLAND JETT ROCKET

Art: WiiWare **I Genre:** Jump & Run **I Entwickler:** Shin'en **I Termin:** 2. Quartal 2010

Dieser WiiWare-Hüpfer orientiert sich am Genre-Besten, Super Mario Galaxy!

Die Münchener Entwickler von Shin'en sind nicht zu bremsen: Nachdem wir im letzten Heft **Art of Balance** präsentierten, geht es nun mit **Jett Rocket** weiter. Das Jump & Run beinhaltet 12 Welten zum Erkunden, läuft mit 60 Bildern pro Sekunde, außerdem in 480p-Auflösung und erinnert spielerisch an **Super Mario Sunshine**, denn der Held ist mit einem Raketenrucksack ausgestattet. Da werden Erinnerungen an die Düsen-Funktion von Marios Dreckweg 08/17 wach! Zudem versprechen uns die Entwickler diverse Vehikel: Jett darf auch mit einem Jetski, einem Surfboard und einem Gleitschirm die Welt bereisen. Wir sprachen mit Bernhard Wodok und Martin Sauter.

N-ZONE: Welches Spiel repräsentiert die Ära der 3D-Jump&Runs eurer Meinung nach am meisten?
Bernhard Wodok: Das ist sicherlich **Super Mario 64**. Das war das erste 3D-Jump&Run, das wirklich funktionierte und richtig Spaß machte. Es war eine gute Kombination aus Geschicklichkeits- und Entdeckungselementen. Die Kamera ist selbst 13 Jahre später immer noch 90 Prozent aller aktuellen Jump & Runs überlegen.

N-ZONE: Und an welchem Spiel habt ihr euch bei der Programmierung von Jett Rocket orientiert?
Martin Sauter: Die grafische Qualität von Spielen wie **Super Mario Galaxy** und **Ratchet & Clank** war ein Orientierungspunkt. Selbstverständlich haben wir unseren Firmenstil, den ihr vielleicht aus den **Iridion**- oder **Nanostray**-Spielen kennt, immer im Fokus behalten. Mit gutem Mittelmaß kann man in der heutigen Zeit kaum noch Erfolg haben, deshalb versuchen wir, in allen Bereichen die Konsolen an ihr Limit zu führen.
Bernhard Wodok: Unser Ziel war, dass **Jett Rocket** mindestens so gut aussieht wie **Super Mario Galaxy**. Deswegen haben wir tief in unsere technische Trickkiste gegriffen und denken, dass wir das mit unseren Grafikeffekten – wie dem realistischen Wasser, den Reflexionen, den weichen Schatten und der tageszeitabhängigen Beleuchtung – auch erreicht haben. Natürlich haben wir auch lange am eigentlichen Gameplay gefeilt, um sicherzustellen, dass unser Spiel nicht nur gut aussieht, sondern auch Spaß macht.

N-ZONE: Wer oder was ist Jett Rocket eigentlich? Stellt euren Helden mal kurz vor!
Bernhard Wodok: Jett Rocket ist einer der „Planetary Inspectors". Er sorgt für das Wohl des unter Naturschutz gestellten Planeten Yorropa. Der Planet ist besonders für seine reichen Energievorkommen bekannt. Der Schutz ist auch bitter nötig, denn die Roboter der sogenannten „Power Plant Posse" überfallen immer wieder geschützte Gebiete, um ihren nicht zu stillenden Hunger nach Energie zu sättigen.

N-ZONE: Ist der Einsatz von Wii-Gesten bei Jump & Runs überhaupt sinnvoll?
Bernhard Wodok: Für Spezialaktionen ist die Bewegung eine willkommene Abwechslung und hat den zusätzlichen Vorteil, dass die Steuerung nicht mit zu vielen verschiedenen Knöpfen überfrachtet wird. Wichtig ist, dass sich die Steuerung stets intuitiv anfühlt.

N-ZONE: Gibt es Aktionen, die man auf keinen Fall durch Fuchteln, sondern durch Tastendruck auslösen sollte?
Bernhard Wodok: Man muss aufpassen, dass die Bewegungssteuerung nicht erzwungen wirkt. Gerade bei Aktionen, die man andauernd ausführen muss, beispielsweise beim Springen, will man natürlich nicht immer den ganzen Arm bewegen. Sonst legt man das Spiel nach zehn Minuten mit einem Muskelkater wieder weg.

N-ZONE: Warum favorisiert ihr bei eurem Spiel eine frei begehbare Welt, keine vorgegebenen Pfade?
Martin Sauter: Ein wesentliches Spielelement von **Jett Rocket** ist das Entdecken. Hierfür ist die Third-Person-Perspektive besser geeignet. Hier kann viel freier nach einem Weg zum Ziel gesucht werden. Es gibt viel mehr Möglichkeiten, sich umzusehen oder zurückzugehen, um noch nicht gesehene Teile der Welt zu erforschen. Zusätzlich können wir in 3D eine beindruckendere Welt erschaffen, in der sich der Spieler mehr eingebunden fühlt. Das trägt viel zum Spielerlebnis bei.

Jett Rocket erinnert uns an Commander Keen. Die Welt wirkt derweil farbenfroh – man beachte die tollen Wassereffekte!

KURZ ERINNERT

FROGGER RETURNS

Es gibt Spiele, die kann man weder verbessern noch verschlechtern – sie bleiben einfach immer gleich! **Frogger** gehört zweifelsohne dazu. Die WiiWare-Version wagt inhaltlich wenig Neues und bringt das altbekannte Spielprinzip, in dem man einen winzigen Frosch über Straßen, Flüsse und Barrieren steuert, in den Wii-Shop-Kanal. Den Mehrspielermodus kann man vergessen – der macht allenfalls zehn Minuten lang Spaß. Aber das klassische Abenteuer fesselt trotz steriler Umgebungen und dahindümpelnder Musik immer noch. Und das schaffen bekanntlich nur die wenigsten Spiele-Oldies. ck

Art: WiiWare I Genre: Geschicklichkeit
Termin: Erhältlich I Preis: 500 Nintendo Points
WERTUNG 7 VON 10

SONIC & KNUCKLES

Mission beendet! Mittlerweile sind alle vier **Sonic**-Jump&Runs fürs Mega Drive auf der Virtual Console gelandet. 32 Euro kosten die Hüpfklassiker in Summe – ziemlich exakt dasselbe berappen Käufer der **Sonic Classic Collection** für den DS. Wer nicht alle Teile braucht, sondern nur die besten haben will, ist mit **Sonic & Knuckles** gut beraten. Das Spiel zählt neben **Sonic the Hedgehog 3** zu den Perlen der 2D-Jump&Run-Ära und spielt sich immer noch gut. Geiz-Tipp: Haltet nach der **Sonic Mega Collection** für den GameCube Ausschau. Einen billigeren **Sonic**-Zock gibt's nicht! ck

Art: Virtual Console I Genre: Jump & Run
Konsole: Mega Drive I Preis: 800 Nintendo Points
WERTUNG 8 VON 10

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch: Hier kommen die Highlights aus dem Nintendo-DSi-Shop!

Text I Christoph Kraus

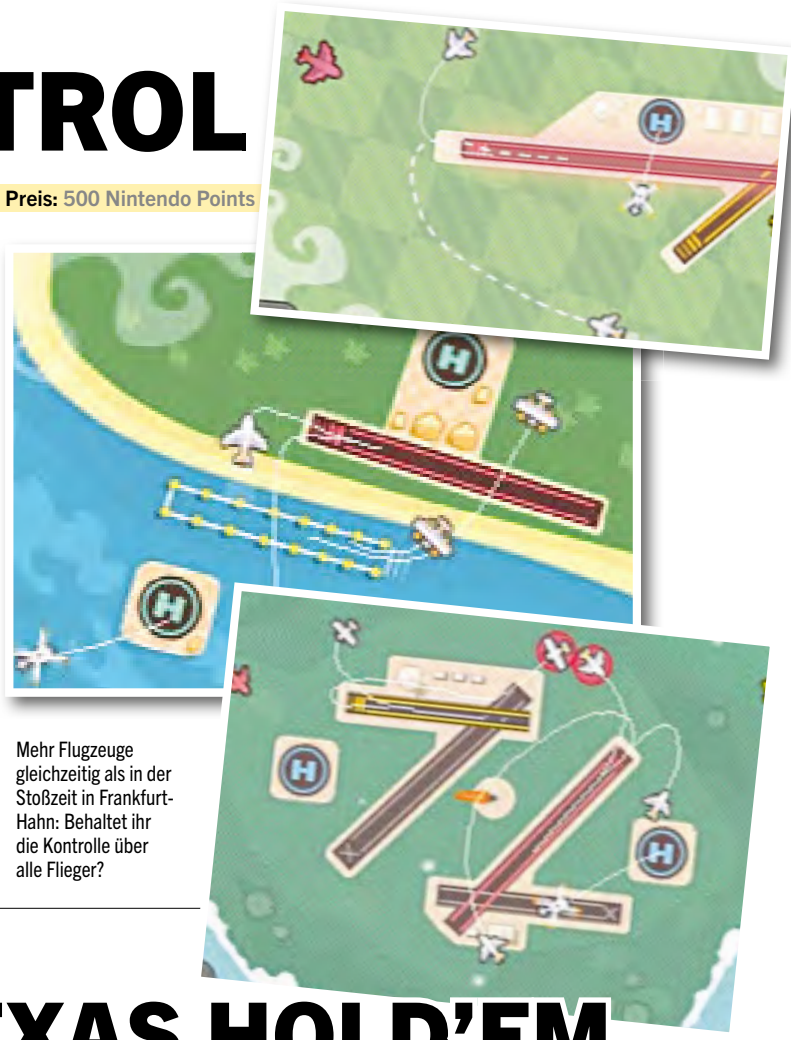
FLIGHT CONTROL

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Firemint I **Termin:** 19. Februar I **Preis:** 500 Nintendo Points

Ay, Ay, Herr Kapitän! Als Chef einer Luftflotte haltet ihr den Himmel sauber.

Dieses Geschicklichkeitsspiel ist keine DSi-Neuentwicklung, sondern vielmehr eine überarbeitete Version des gleichnamigen iPhone- und iPod-touch-Downloads (wird derzeit für 79 Cent angeboten). Mit dem Touchpen bestimmt ihr, welches Flugzeug welche Route abfliegen soll, damit es nicht mit einer anderen Maschine kollidiert. Das hört sich simpel an, ist es aber ganz und gar nicht, da der Himmel irgendwann mit so vielen Fliegern bevölkert ist, dass man leicht den Überblick verliert. Weitere Vehikel (Jets, Wasserflugzeuge) bringen erfreulicherweise Abwechslung ins Spiel. **Flight Control** gehört dabei zur Spezies der mittlerweile selten gewordenen „Eine Runde geht noch!"-Spiele. Das Spiel mit der simplen, aber übersichtlichen und sauberen Grafikdarstellung profitiert auch von der sehr präzisen Steuerung, die weitaus besser von der Hand geht als bei den Apple-Applikationen, wo man direkt per Fingerzeig spielt. Leider wird beim DSi-Ableger keine Highscore-Tabelle geboten. Dafür gibt es einen Nintendo-exklusiven Koop-Modus, in dem man sich gegenseitig die Flugzeuge vom Hals schafft.

WERTUNG 8 VON 10



Mehr Flugzeuge gleichzeitig als in der Stoßzeit in Frankfurt-Hahn: Behaltet ihr die Kontrolle über alle Flieger?

Text I Christoph Kraus

DOWNTOWN TEXAS HOLD'EM

Das Menü beweist: Den Entwicklern lag das Drumherum am Herzen!

Wie so oft fehlt beim Spielen gegen den Computer der Nervenkitzel.

Genre: Geschicklichkeit I **Entwickler:** Electronic Arts I **Termin:** 19. Februar I **Preis:** 500 Nintendo Points

Die bislang beste DSi-Pokerversion – aber sie hat eine große Schwäche!

Diese Poker-Simulation leidet am **Bomberman Blitz**-Syndrom: Auf dem Papier klingt das Spielkonzept unglaublich gut – aber es scheitert an der Ausführung! Denn wie beim DSi-Bombenleger ist auch **Downtown Texas Hold'em** nur dann im Mehrspielermodus spielbar, wenn jeder Zocker seine eigene Version heruntergeladen hat. Und die Wahrscheinlichkeit, dass drei eurer Kumpel zufällig genau diese Poker-Fassung besitzen, dürfte gen null tendieren. Das heißt also, dass ihr auf das Spiel gegen den Computer angewiesen seid. Und dass der Solo-Zock in der Regel nicht gerade am meisten Spaß macht, bestätigt sich leider auch diesmal. Doch man muss dem Spiel aber zugutehalten, dass die KI sehr fair agiert – damit ist **Downtown Texas Hold'em** mit seinen Modi „zwar die bislang beste Pokerversion für Nintendo DSi, aber leider bloß ein Vergnügen für einsame Kartenklopfer.

WERTUNG 8 VON 10

Text I Christoph Kraus

DARK VOID ZERO

Genre: Action I **Entwickler:** Capcom I **Termin:** 05. März I **Preis:** 500 Nintendo Points

Diese Retro-Action blieb 20 Jahre verschollen. Bis jetzt!

Schon in den Achtzigern war ein Spiel namens **Dark Rift** fürs NES geplant – eine Mischung aus **Mega Man** und dem 2D-Shooter **Section Z**. Die Genre-Mixtur sollte dabei von einem neuen Grafik-Chip profitieren und sensationelle Effekte auf den Bildschirm zaubern. Doch das Spiel erschien nie! Die Veröffentlichung entpuppte sich irgendwann als aussichtslos, da bereits das Super Nintendo in den Startlöchern stand. Jetzt haben es alteingesessene Capcom-Mitarbeiter irgendwo im Büro wiederentdeckt und bringen es als **Dark Void Zero** heraus. Fiese Roboter wegballern, hochtechnologisierte Serverräume stürmen, Munitionskugeln abfeuern – genau auf so was fahren wir ab. Ganz klar: Pflicht für Retro-Liebhaber!

Das HD-Spiel **Dark Void** ist durchwachsen. Dieser 2D-Ableger könnte aber knallen!

WERTUNG 9 VON 10

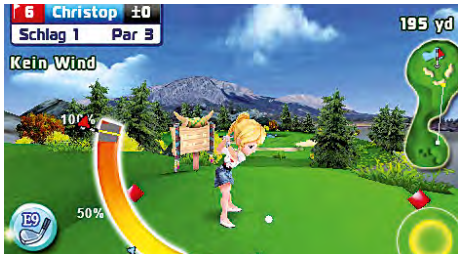
Text I Christoph Kraus

NINTENDO VS. APPLE

App-Store oder DSi-Shop: Wo kauft es sich besser ein?

Unsere Recherche für diese DSiWare-Rubrik veranlasst uns regelmäßig zu Vergleichen mit dem App-Store von Apple. Unser Vergleich deckt die Stärken und Schwächen beider Download-Shops auf, in denen immer häufiger dieselben Spiele – oftmals zu ganz unterschiedlichen Preisen! – auftauchen. Welcher Hersteller hat in welcher Hinsicht die Nase vorn?

	DSi-SHOP (NINTENDO)	APP-STORE (APPLE)
Übersicht	Gut. Es könnten aber ruhig mehr Spiele pro Seite angezeigt werden. Das senkt die Übersicht.	Gut. Doch die Masse an Anwendungen erschlägt den Benutzer anfangs regelrecht.
Suchfunktion	Befriedigend. Man kann den DSi-Shop zwar nach einem bestimmten Titel durchsuchen, allerdings vermissen wir eine Eingabehilfe.	Gut. Schon bei der Eingabe eines Wortes werden Textvorschläge angezeigt. Beispiel: Tippt man „Need“ ein, wird **Need for Speed** angeboten.
Sonderaktionen	Bislang nicht. Der Browser und das Daumenkino-Spiel Flipnote Studio sind kostenlos, aber das war es auch schon.	Ja. Zu Weihnachten verschenkte Apple beispielsweise einige ausgewählte Spiele und Programme.
Preisaktionen	Nein. Alle Preise bleiben unverändert.	Ja. Oft werden die Preise schon nach wenigen Monaten halbiert.
Preisspanne	Kostenlos bis 8 Euro	Kostenlos bis 7,99 Euro
Zusatzinhalte	Nein, die Spiele bleiben so, wie sie sind.	Ja, werden teilweise angeboten
Qualität der Spiele	Insgesamt eher durchwachsen. Perlen à la **Mario vs. Donkey Kong** können zig **Sudoku**-Versionen, viele mittelmäßige Knobelspiele und eine Menge abgespeckter Spin-offs nicht ganz ausgleichen.	Viel Ramsch steht einigen Spielen gegenüber, die durchaus mit DS-Vollpreisspielen mithalten können. Es gibt sogar Quasi-1:1-Umsetzungen von **GTA: Chinatown Wars** und **Assassin's Creed**.



Vorteil Apple: Im Rahmen der Weihnachtsaktion „12 Tage Geschenke“ wurde **Let's Golf** im App-Store kurzzeitig gratis angeboten. Der DSi-Shop bietet keine vergleichbaren Aktionen. Dort kosten die Spiele selbst nach Monaten noch genauso viel wie am Anfang.

KURZ ERINNERT

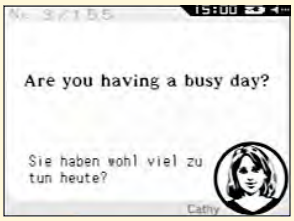
SNAKENOID

Wer vor zehn Jahren ein Mobiltelefon der Marke Nokia besaß, kam am Knobelspiel **Snake** nicht vorbei. In dem Handy-Klassiker galt es, eine mit zunehmender Spieldauer immer länger werdende Schlange mit den Zifferntasten über den Bildschirm zu winden und sich dabei nicht in den eigenen Schwanz zu beißen. **Snakenoid** verbindet jetzt exakt dieses Spielprinzip mit einem weiteren Oldie, nämlich **Arkanoid**. Mit dem Touchpen sagt ihr der Ringelnatter, wo es lang geht, und schlagt herabpurzelnde Bälle mit dem Kopf auf das Blockgebilde auf dem oberen Bildschirm zurück. Kommen euch Gegner zu nahe, nehmt ihr schnell Reißaus. Leider macht einem die Steuerung oft einen Strich durch die Rechnung. Gute Idee – schlecht umgesetzt! ck

Termin: 5. Februar I **Preis:** 500 Nintendo Points

WERTUNG 5 VON 10

NEW ENGLISH TRAINING: LERNEN MIT TAKT



Nintendo verfolgt weiterhin die Strategie, bestimmte Modi aus Spielen der „Touch! Generations“-Reihe neu zusammenzustellen und als DSiWare unters Volk zu bringen. **Lernen mit Takt** beinhaltet gut gemachte Sprachlernübungen aus **Practise English** und **English Training** – abermals kommen Touchscreen und Mikrofon zum Einsatz, um Begriffe in einen Lückentext einzugeben oder Vokabeln und Redewendungen nachzusprechen. Obwohl das Programm gut gemacht ist und den Einstieg in die Welt der englischen Sprache erleichtern kann, empfehlen wir lieber einen der beiden Vorgänger. Die bieten mehr Umfang und sind vielerorts schon für zehn Euro zu haben. ck

Termin: 5. Februar I **Preis:** 800 Nintendo Points

WERTUNG 8 VON 10

TÄGLICHER INFO-WAHNSINN AUF WWW.N-ZONE.DE

Text | Christoph Kraus

Specials, Meinungen, Tests und eine plauderfreudige Community … Und ihr gehört dazu! Hier die aktuellen und kommenden Online-Highlights!

Ihr wollt nicht nur die üblichen News lesen, die sowieso auf allen Gaming-Websites stehen? Ihr habt Bock auf witzige Specials, gut recherchierte Fachbeiträge, nerdige Hintergrund-Artikel? Ihr wollt mit Tom und Christoph über ihre Meinungen zum neuen **Mario** diskutieren? Oder ihr seid auf der Suche nach Fahrgemeinschaften zum nächsten Nintendo-Fantreffen? Dann führt kein Weg daran vorbei, der wohl coolsten Community der Welt beizutreten! Auf www.n-zone.de findet ihr nicht nur tagesaktuelle News, Vorschauen, Tests und Specials, sondern auch eine große und kompetente Community. Worauf wartet ihr? Werdet ein Teil davon! Auf dieser Doppelseite stellen wir euch das Beste aus dem letzten Monat vor, etwa unsere Reportage über den verweichlichten Schwierigkeitsgrad in aktuellen Videospielen oder einen Blog-Beitrag über einen guten Super-Nintendo-Geheimtipp.

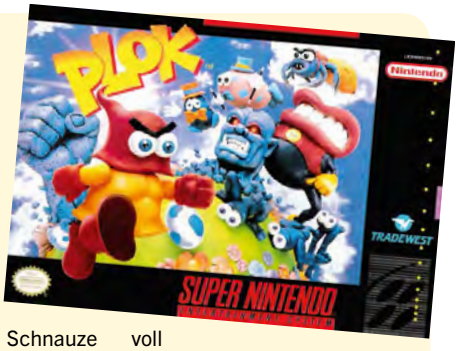
LIEBE ENTWICKLER…

Wie müssen Wii-Spiele von Drittherstellern aussehen, damit alle zufrieden sind? Unser Special auf www.n-zone.de gab allen Wii-Entwicklern zehn wichtige Tipps … Für den vollständigen Artikel gebt ihr „Ratgeber Third Party" als Suchbegriff ein.

1. Bitte überlasst dem Spieler die Wahl der Steuerung: Manche wollen fuchteln, andere nicht.
2. Wir wollen keinen Genre-Mischmasch: Kein Action-Kracher braucht Minispiele!
3. Wir wollen vollwertige **Final Fantasy**-RPGs und ein richtiges **GTA**, keine simplen Ableger!
4. Warum setzen Capcom und EA plötzlich auf Rail-Shooter? Das Genre ist ausgelutscht!
5. Wenn man es nicht schafft, ein PS3-Spiel auf Wii zu portieren, soll man's bitte ganz lassen!
6. Die Wii scheint die einzige Konsole zu sein, auf der es so viele sinnlose Spin-offs gibt!
7. Entwickler sind keine Hollywood-Regisseure: Spiele brauchen deshalb keine Mega-Effekte!
8. Gute Cel-Shading-Grafik ist besser als schlecht gemachter Realismus!
9. Nintendo hat die besten Ideen. Borgt euch doch einige davon, etwa aus der **Zelda**-Serie!
10. Wartet notfalls, bis die nächste Wii-Generation da ist und entwickelt keine Schnellschüsse!

BLOG DES MONATS:

DIESEN GEHEIMTIPP MÜSST IHR SPIELEN!



Es wird mal wieder Zeit, den Blog des Monats zu küren! Diesmal stellt euch unser allseits bekannter (und beliebter) „meisternintendo" ein in Vergessenheit geratenes Schmuckstück fürs Super Nintendo vor: **Plok**!

„Ziel des Spiels ist es, die gestohlene Flagge von Ploks Großvater zurückzuerobern und sich durch über 25 abwechslungsreiche Levels zu kämpfen. Dabei werden Gegner nicht etwa in bekannter Mario-Manier durch simples Draufhüpfen eliminiert, sondern mit gezielten Faust- und Fuß-Attacken ins Nirwana geschickt. Bosskämpfe bietet das Spiel zwischendurch natürlich auch. Zusätzlich aufgepeppt wird der Spaß durch rasante Fahrzeuge (wie etwa ein Motorrad), das Einsammeln von Muscheln (was vor allem für Highscore-Jäger einen gewissen Reiz haben dürfte) oder auch durch amüsante Power-ups, die den kleinen, roten Kerl noch stärker machen. An dieser Stelle möchte ich aber auch nicht zu viel verraten, da es hoffentlich noch den einen oder anderen gibt, der in naher oder ferner Zukunft einen kleinen Blick auf dieses unterhaltsame Abenteuer wirft.

Grafisch wird auch recht viel geboten. Der Comic-Stil gefällt von Anfang an und die witzigen Animationen sprechen auch eine klare Sprache, nämlich dass sich die Entwickler da wirklich Mühe gegeben haben. Weniger lobenswert ist dagegen die Musik des Spiels, welche nach kurzer Zeit langweilig wird. Der größte Kritikpunkt an **Plok** ist aber sicherlich die fehlende Speichermöglichkeit. Nicht mal ein Passwort-System wurde eingebaut, sodass man es praktisch am Stück durchspielen muss (auch wenn dazu gesagt sei, dass die Spieldauer nicht erwähnenswert lang ist). Wer ein kurzweiliges Jump & Run sucht, von Mario die Schnauze voll hat und noch irgendwo ein Super Nintendo rumliegen hat, sollte unbedingt einen Blick riskieren. Das Spiel gibt es mittlerweile sogar oft schon für fünf Euro."

WARUM SPIELE VON HEUTE IMMER LEICHTER WERDEN

„Game over“: Diese Worte kennen viele fast nur noch aus Überlieferungen. Doch wieso hat sich der Schwierigkeitsgrad in Spielen derart gewandelt? Diese Fragen beantwortet Christian Schönlein in einer großen Reportage auf www.n-zone.de.

„Game over“ bedeutet heute so viel wie: In fünf Sekunden setzen wir dich an den letzten Checkpoint zurück, du kannst genau da weitermachen, wo du Probleme hattest. Wie das schon klingt: „Probleme“. Kläglich versagt hat man! Zu 8-Bit-Zeiten wurden Spiele nicht müde, uns genau das immer wieder unter die Nase zu reiben. Videospiele richten sich heute vermehrt an ein älteres Publikum. Die junge Zockergeneration von damals ist mit den Spielen erwachsen geworden – und dabei auch ein ganzes Stück ungeduldiger. Wer hat heute noch die Zeit, nach dem vierzigsten gescheiterten Versuch erneut einen Bossgegner in Angriff zu nehmen? Wer hat die Zeit, erst mal ewig nach Medikits zu suchen, bevor er weiterspielen darf? Und vor allem: Wer hat dazu Lust? Heute wird uns das Abtauchen in Spielwelten dadurch erleichtert, dass Spiele durch technische Möglichkeiten größer, epischer und realistischer denn je umgesetzt werden. Aus einem solchen Erlebnis will man den Spieler nicht herausreißen, indem man ihm das Weiterspielen durch einen „Game over“-Bildschirm versagt.

Konstantin Mitgutsch

DIE AUSNAHME BESTÄTIGT DIE REGEL

Schon in den Achtzigern waren Spieler weltweit von den komplexen und weitläufigen Fantasy-Welten der ersten Rollenspiele gefesselt. Auf dem PC waren einige Spiele, insbesondere Simulationen und RPGs, sogar so komplex, dass sie mit zentimeterdicken Handbüchern erschienen. Die Herausforderung lag schon allein darin, das Spiel überhaupt zu verstehen! Aber ganz allgemein, und das lässt sich mit Blick auf die vom Aussterben bedrohten Jump&Run- und Shooter-Genres festhalten, sehen Herausforderungen heute anders aus. Und das ist nicht allein den Entwicklern geschuldet, sondern vor allem uns Spielern. Oder anders formuliert: Spiele sind nicht generell, sondern partiell leichter geworden, weil jeder alles spielen will. Und damit wir uns diese Möglichkeit offen halten, vermeiden wir nur allzu häufig die hohen Schwierigkeitsgrade. Im Gespräch mit Konstantin Mitgutsch, einem Spieleforscher aus Wien, der inzwischen am prestigeträchtigen Massachusetts Institute of Technology forscht, wollten wir diese These prüfen, unterhielten uns aber auch über die Faszination von schwierigen Spielen. Mitgutsch zieht dabei sogar den Dualismus von „pathos“ und „logos“ heran – die Unterscheidung von Leidenschaft und Logik: „Der Logos, die Logik, sagt: ‚Junge, du packst das nicht‘, aber das Pathos, das Gefühl, fragt: ‚Oder vielleicht doch?‘ Wenn das Pathos bestätigt wird und die Herausforderung tatsächlich bestanden ist, übernimmt es die Oberhand und das Logos verliert an Macht. Hier beginnt das lustvolle Leiden im Spiel.“ Das Problem ist nun aber, dass jeder Spieler andere Fähigkeiten und Schmerzgrenzen besitzt. Deswegen stehen Entwickler vor dem Problem, irgendwie lustvolles Leiden (und damit verbunden so etwas wie Ehrgeiz) bei allen Spielern zu wecken. Die naheliegende Reaktion auf Über- und Unterforderung waren (und sind bis heute noch oft) frei wählbare, gestaffelte Schwierigkeitsgrade. Da wird jedes Spielerbedürfnis bedient und keiner kann mehr motzen.

Diese Entscheidungsfreiheit führt aber oft dazu, dass viele Zocker ihre Spiele doch nur auf dem mittleren oder gar leichten Schwierigkeitsgrad spielen. Fast schon ironisch, entspricht ein solches Spielverhalten doch dem der sogenannten „Casual Gamer“, über die die Hardcore-Zocker gerne mal herziehen. Bei einem leichten Schwierigkeitsgrad wird man, wie im Casual Game, mit schnellen Erfolgen belohnt: „Gerade da Gelegenheitsspieler oft weniger Zeit in ihre Spiele investieren, haben sie mehr Freude an den ‚kleinen Herausforderungen‘. Sie wollen Ziele in kurzer Zeit erreichen“, so Mitgutsch. Genau deshalb sind Casual Games ja so beliebt. Sie befriedigen schnell das Bedürfnis nach Erfolgen.

ANPASSUNGSFÄHIG

Für knackige Herausforderungen können Entwickler aber auch mit einem ganz anderen Trick sorgen. Beim „adaptiven Schwierigkeitsgrad“ passt sich das Spiel selbst euren Fähigkeiten an. Oft passiert das in Rennspielen durch den sogenannten Gummiband-Effekt. Der sorgt dafür, dass das Fahrerfeld nicht allzu weit auseinanderdriftet. Das ist allerdings sehr offensichtlich und man fühlt sich als versierter Fahrer, der seine Kontrahenten trotz perfekter Fahrkünste einfach nicht abhängen kann, schnell veralbert.

„Im realen Leben bekommen manche Menschen Angst davor, dass etwas anders sein könnte, als sie es erwarten. Im Spiel hingegen würde man es als extrem langweilig empfinden, wenn alles nach Plan liefe“, meint Mitgutsch. Warum? „Im Leben trifft uns die Niederlage als Mensch – sie stellt uns infrage – denn wenn ich hier scheitere, wer weiß, was ich noch alles nicht kann. Im Leben ist die Niederlage existenziell – im Spiel ist die Niederlage eine Herausforderung. In diesem Sinne ist die Herausforderung im Spiel durchaus eine Kompensation unserer alltäglichen Angst, zu versagen. Doch wir sind dem Leiden im Spiel nicht ausgeliefert, sondern reagieren darauf. Wir haben die Gewissheit, das Leiden durch unser Können zu wenden.“

Fazit? Traut euch öfter mal was! Ein gewisses Maß an Herausforderung gehört nämlich einfach zum Spielen dazu. Denn wofür, wenn nicht für unsere Leidenschaft, lohnt es sich zu leiden? ■

Inbegriff des happigen Schwierigkeitsgrades: Mega Man 9.

MICKEY'S RACEWAY USA

Dieses 08/15-Rennspiel hat das Rareware-Logo im Titelbildschirm nicht verdient!

Diddy Kong Racing gilt als herausragender Spaßrenner, aber die Spielfiguren waren alles andere als prominent – oder erinnert sich heute noch jemand an andere Fahrer als Diddy, Banjo und Conker? Na also! Wie gut, dass Rareware Ende der Neunziger die Disney-Lizenz in die Hände bekommen hat und im Auftrag von Nintendo **Mickey's Speedway USA** entwickeln durfte. Kommen so etwa alle beliebten Elemente zusammen – die geniale Oberwelt und fette Bossrennen aus **Diddy Kong Racing**, die populären Charaktere aus dem Disney-Universum, das spritzige Gameplay aus **Mario Kart**? Nein! Herausgekommen ist ein unspektakuläres Spielchen mit lieblosem Streckendesign, abwechslungsarmen Modi und einer trägen Steuerung, nicht nur wenn man mit dem dicken Kater Karlo um die Kurven driftet. Schlimmer noch: Die frei erkundbare Insel aus der Diddy-Kong-Ära gehört der Vergangenheit an! Immerhin merkt man dem Spiel dennoch die Liebe zum Detail an: Verbindet man das Game-Boy-Color-Modul **Mickey's Racing Adventure** via Transfer Pak mit dem N64, schaltet man geheime Fahrer frei. Aber mal ehrlich: Hat wirklich jemand Lust darauf, mit Primus von Quack um den Sieg zu fahren?

Christoph meint:
„Bitte nicht falsch verstehen, ***Mickey's Raceway USA*** *ist beileibe kein Software-Totalausfall. Es ist vielmehr ein routinierter Spaßrenner mit wenigen eigenen Ideen, einem Gameplay von der Stange und öde zusammengestopften Strecken. An der vermeintlich einfachen Aufgabe, einen Cartoon-Racer zu erstellen, ist schon* ***Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour*** *gescheitert – jetzt muss ich halt wieder mit Mario und Luigi statt mit Chip und Chap den Grand-Prix-Sieg nach Hause fahren …"*

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Diese Nintendo-Fakten dürft ihr euch AUF KEINEN FALL merken. Bringt nix!

Fakt #295: **Mario Party 2** ist der einzige Teil der Hauptserie, in dem kein neuer spielbarer Charakter eingeführt wurde.

Fakt #296: Die japanische Erstauflage von **Super Mario 64** beinhaltete keine Sprachausgabe von Peach, wenn sie am Anfang den Brief an Mario vorliest.

Fakt #297: In **New Super Mario Bros. Wii** spricht Yoshi niemals in seiner in **Yoshi's Story** eingeführten Sprache.

Fakt #298: Die PAL-Version von **Luigi's Mansion** besitzt einen höheren Schwierigkeitsgrad als die anderen Versionen. Beim zweiten Durchgang greifen Gegner stärker an und besitzen mehr Energie.

Fakt #299: In allen Spielen vor **Mario Party 4** waren die Haare von Daisy viel länger.

Fakt #300: Ricky Winterborn aus **Wave Race** und **1080°** spielt gerne Spiele mit Super Mario und Zelda. Dies erfährt man in seinem Profil aus **1080° Avalanche**.

Fakt #301: Wario wechselt während der Auswahl des Spielstandes in **Wario Land** seine Kappe und setzt sich stattdessen einen Tropenhelm auf.

Fakt #302: Spielt man den Spiegelmodus in **Luigi's Mansion**, wird sogar das „L" auf Luigis Mütze gespiegelt.

Fakt #303: Der Großteil der Städte aus **Zelda II: The Adventure of Link** trägt dieselben Namen wie die Weisen aus **Ocarina of Time**.

Fakt #304: In den **Four Swords**-Ablegern der **Zelda**-Serie kann man Link erstmals nicht umbenennen.

TÖPFCHEN&KRÖPFCHEN

Ideenlose Fortsetzungen gibt es zuhauf – aber auch jede Menge kreative Nachfolger!

↓ CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNESS

Dieses N64-Action-Adventure ist der beste Beweis dafür, wie man sich eine Fortsetzung nicht wünscht: **Legacy of Darkness** spielt mehrheitlich in denselben Levels, die wir schon im ersten Teil erkundeten. Dieselben Gegner werden besiegt, dieselben Waffen benutzt – und leider bringt uns auch dieselbe schlechte Steuerung zur Weißglut. Wenn wenigstens die miese Kameraführung verbessert worden wäre und neue Rätsel hinzugekommen wären! Zumindest der gewohnt geniale Soundtrack schmeichelt unseren Ohren. Aber hier haben es sich die Programmierer insgesamt viel zu leicht gemacht.

↑ YOSHI'S ISLAND

Typisch Miyamoto: Mit **Super Mario World** hat er einen weltweiten Hit geschaffen und dann wirft er beim zweiten Teil alles über den Haufen! **Yoshi's Island** trägt zwar noch den Untertitel **Super Mario World 2**, doch davon merkt man bis auf die Spielfigur überhaupt nichts. Und selbst die sitzt lediglich auf dem Sattel des neuen Superstars Yoshi. Die Veränderungen hätten dafür sorgen können, dass die Fans in Scharen davonlaufen – aber sie taten es nicht!

↓ BUGS BUNNY CRAZY CASTLE

Dieses NES-Möhrensammel-Abenteuer mag Ende der Achtziger aufgrund seines Titelhelden noch polarisiert haben, doch diese Zeiten sind längst passé: Bugs Bunnys Ruhm ist nach seinem Kino-Auftritt in **Space Jam** mit Michael Jordan definitiv verblasst. Die **Crazy Castle**-Reihe indes hat recht lange durchgehalten: Noch 2003 erschien der letzte Serienableger, allerdings mit Woody Woodpecker in der Hauptrolle. Und auch der ist heute in Vergessenheit geraten.

↑ SUPER MARIO BROS.: THE LOST LEVELS

Unter PC-Spielern sind Mods und Maps überaus beliebt: Sobald ein neuer Ego-Shooter mit Level-Editor erhältlich ist, basteln die Fans neue Umgebungen, die sie anschließend im Internet verbreiten. Im Falle von **Super Mario Bros.: The Lost Levels** waren es die Entwickler selbst, die das Originalspiel modifizierten. Marios zweites Abenteuer ist eine extrem schwierige Abwandlung des Seriendebüts. Als Gesamtkunstwerk mag das Spiel okay sein, aber wir vermissen die spielerische Frische.

↓ DONKEY KONG 3

Zwischen Donkey Kongs Videospieldebüt von 1981 und seiner Ära als Superstar auf dem SNES lagen ziemlich genau 15 Jahre. Doch beinahe hätte es sogar nach einem vorzeitigen Karriereende ausgesehen: Das erste Affen-Abenteuer war ein großer Erfolg in der Spielhalle, doch das, was danach kam, zählt eher zur Rubrik „Pixel-Panne": **Donkey Kong Jr.** war keine richtige Fortsetzung, weil der feine Herr Kong seinem Sprössling die Hauptrolle überlassen hat. Und **Donkey Kong 3** blieb ebenso hinter dem erfolgreichen Original zurück – sowohl kommerziell als auch spielerisch. Was für ein Ausrutscher!

Seht ihr die seltsamen Grafikfehler im Bild? Sie zeigen das berühmte Pixelflackern.

MEGA MAN 5

NES Nicht nur der Spieler war hier überfordert – auch die Konsole!

Die Entwickler von Capcom müssen noch immer enorm stolz auf das sein, was sie damals aus dem NES herauskitzelten. Diese Liebe zur Nostalgie geht sogar so weit, dass im Optionsmenü von **Mega Man 9** das „Pixelflackern" aktivierbar ist: Sobald sich zu viele bewegliche Objekte auf dem Bildschirm tummeln, geht der Grafikaufbau merklich in die Knie und Gegner, Pistolenkugeln sowie Mega Man selbst zucken unruhig umher. Für Sekundenbruchteile können Köpfe, Füße und Geschosse sogar kurzzeitig ganz verschwinden! Bei **Mega Man 5**, dem letzten Serienteil, der in Europa für das NES erschien, haben es die Macher für unseren Geschmack allerdings etwas übertrieben: Bildschirmschirmfüllende Bosse, grelle Lichtblitze und ein halbes Dutzend Gefahren, die gleichzeitig lauern, klingen zwar auf dem Papier ziemlich genial. Allerdings hat wohl niemand bei alledem bedacht, dass das NES nicht auf diese technisch anspruchsvolle Effektorgie vorbereitet war. Wir brechen dennoch eine Lanze für das 8-Bit-Actionspiel, denn es gab nicht nur serientypische Sprung- und Ballereinlagen. Zwischendurch flitzte man auf einem Jetboot übers Wasser, überwand vom Himmel herabfallende Blöcke und knallte mies gelaunte Bosse vom Screen. Das fetzt immer noch!

Christoph meint: *„Mein Tipp: Um die besten **Mega Man**-Spiele aller Zeiten zu zocken, besorgt euch die **Mega Man Anniversary Collection** für den GameCube als US-Import und dazu die Freeloader-Disc! Die Actionspiel-Sammlung vereint die besten Abenteuer des 8-Bit-Bombers – dass Sprung- und Ballertaste im Vergleich zu den NES-Originalen vertauscht sind, stört indes."*

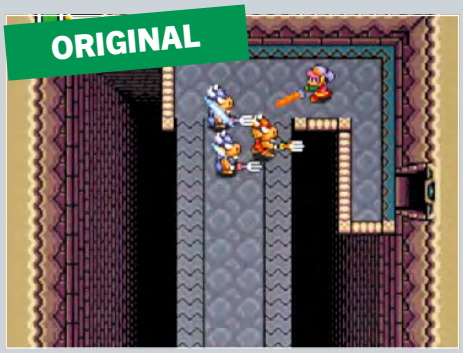
DER GROSSE IDEEN-KLAU

Text | Christoph Kraus **Wenn man keine guten Ideen hat, sollte man besser aufhören, Spiele zu entwickeln. Oder man klaut dreist bei Nintendo, so wie diese Kandidaten hier …**

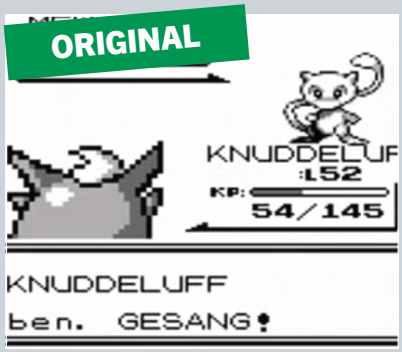
Selbst schuld! Die deutschen Entwickler von Time Warp Productions haben bei ihrer Arbeit an **The Great Giana Sisters** so unverblümt bei **Super Mario Bros.** abgeguckt, dass Nintendo den Vertrieb des Plagiats gerichtlich untersagte – und das, obwohl das Jump & Run gar nicht fürs NES, sondern nur für die damaligen Heimcomputer C64 und Amiga erhältlich war. Der Verkaufsstopp ist aber für jeden einleuchtend, der das erste Level mit den verrückten Schwestern gespielt hat: Ob Gumbas, Warp-Röhren, Steinblöcke oder Wolken – hier wurden fast alle Spielelemente aus dem Mario-Universum geklaut! Die Tatsache, dass **The Great Giana Sisters** nur kurze Zeit im Handel erhältlich war, machte es nicht nur zu einem seltenen Sammlerstück, für das man seinerzeit mehr als 400 Mark (ca. 210 Euro) berappte, sondern auch zu einem begehrten Spiel für Raubkopierer. Doch trotz der damaligen Lobhudeleien in der Fachpresse sind sich die Nintendo-Fans einig: **Super Mario Bros.** ist deutlich besser, nicht nur in spielerischer Hinsicht, sondern vor allem in Sachen Kreativität!

Im Grunde genommen ist jedes Rennspiel mit a) bekannten Fahrern, b) sammelbaren Extras, c) einer Driftfunktion und d) lustiger Hintergrundmusik ein **Mario Kart**-Klon. Und genau deshalb versucht jeder Entwickler, zumindest ein zusätzliches Spielelement zu integrieren, um sich vom großen Vorbild abzuheben. Doch das gelingt in den allerseltensten Fällen! Aus der verheißungsvollen Oberwelt wird oft ein unübersichtliches Fleckchen Erde, auf dem man wirr herumfährt, die scheinbar noch nie dagewesenen Waffen entpuppen sich als Spaßbremsen und der Story-Modus ist so überflüssig wie ein Kropf. Aber warum scheitern so viele Spieldesigner daran, einen ebenbürtigen Spaß-Renner abzuliefern? Es liegt schlichtweg am vielzitierten Feinschliff: Das letzte Vierteljahr Entwicklungszeit kann aus einem durchschnittlichen Rennspiel ein superbes Produkt machen – oder eben nicht, wenn sich der Hersteller nicht darauf einlässt und sich mit einer „Geht-so"-Wertung zufriedengibt. Und dreimal dürft ihr raten, zu welchen Kategorien die hier gezeigten Beispiele **Mario Kart 64** und **South Park Rally** zählen …

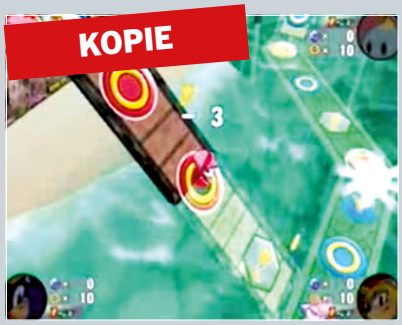
The Story of Thor heißt in den USA **Beyond Oasis** und ist ein Action-Adventure von Sega, das etliche Spielelemente aufgreift, die wir schon aus der **The Legend of Zelda**-Serie kennen. Vor allem **A Link to the Past** war den Entwicklern offenbar ein großes Vorbild, als es ums Erschaffen der Spielwelt ging. Zwar war die Geschichte des Zelda-Imitats für den Mega Drive im Orient angesiedelt, doch sobald die Hauptfigur einen Tempel betritt, erkennt man als Spieler die Parallelen zu den Verliesen von Hyrule sofort. Den langen Atem, den man benötigt, um eine Spieleserie langsam aufzubauen und bei den Zockern zu etablieren, hatte Sega im Gegensatz zu Nintendo aber nicht: Der zweite Teil, der 1996 für den Saturn veröffentlicht wurde, war gleichzeitig das letzte Spiel der **Thor**-Serie, wenn man sie denn überhaupt als solche bezeichnen kann.



Kaum landet jemand mit einer neuen Idee einen Erfolg, schon springen die Mitbewerber in Scharen auf denselben Zug auf. Nintendo kann derzeit davon ein Lied singen, schließlich hat das populäre **Wii Fit** Dutzende (zumeist lieblose) Plagiate in die Händlerregale gebracht. Ende der Neunziger, als von den roten, blauen und Japan-exklusiven grünen **Pokémon**-Editionen Millionen Exemplare über die Ladentheken gingen, wurden die Regale sofort mit Rollenspielen vollgestopft, in denen man Monster sammelte, tauschte und in den Kampf schickte. Der prominenteste und zugleich hochwertigste **Pokémon**-Rivale auf dem Game Boy ist **Dragon Warrior Monsters**, das Square Enix Ende des letzten Jahrtausends gigantische Verkäufe bescherte. Doch **Pokémon** ist mehr als eine Spielserie – es ist die Verschmelzung von Videospiel, Anime, Spielzeug und Manga in einer einzigen Marke. Dass es sich lohnen könnte, ein ähnliches Universum zu schaffen, dachte sich wohl ein schlauer Kopf bei Bandai und zauberte kurzerhand die Digimon aus dem Hut. Doch obwohl sich die Monster über viele Jahre hinweg großer Beliebtheit erfreuten, war irgendwann einfach die Luft raus. Vor allem die zumeist miese Qualität der Spiele aus der Digimon-Welt verhinderte den Siegeszug. Zudem konzentrierte sich Bandai zunächst nur auf die PSone. Der GameCube war die erste Nintendo-Heimkonsole, die mit einem Digimon-Spiel bedacht wurde. Doch da war der große Hype längst wieder vorbei.



Zugegeben: Die **Mario Party**-Serie ist nicht gerade für ihre Ideenfülle bekannt. Sonst gäbe es nicht mittlerweile zehn Teile für N64, GameCube, Wii, Game Boy Advance und DS, die sich inhaltlich stark ähneln. Aber der große Erfolg, den die **Bomberman**-Macher von Hudson Soft mit der Partyreihe landeten, konnte wohl keiner in seinen kühnsten Träumen erahnen. Doch was machte **Mario Party** eigentlich zu so einem Hit? Schließlich sind Minispiele nichts Außergewöhnliches, die Spielbretter lediglich Mittel zum Zweck und das Genre der interaktiven Brettspiele auch nicht allzu innovativ. Vielmehr war die Mischung aus allen bekannten Elementen offenbar so gut, dass die Mehrheit der Käufer großen Gefallen daran fand. Sega probierte es mit **Sonic Shuffle** für Dreamcast, scheiterte aber mit faden Minispielen, langen Ladezeiten und einem uninspirierten Spielablauf.



ALLES NUR GEKLAUT!

Nicht nur, wenn's um Spiele geht, klauen manche Hersteller schamlos bei Nintendo. Auch Hardware ist vor Plagiaten nicht gefeit!

Wer häufig auf Flohmärkten bummelt, auf Internet-Auktionsseiten unterwegs ist oder die Spielzeugabteilungen südlicher Länder besucht, kennt solche Fälle: Da wird ein vermeintlich nagelneuer DS angeboten, und zwar für ein Fünftel des derzeitigen Ladenpreises! Statt 150 Euro sind gerade mal 30 Euro fällig. Wie kann das gehen? Ganz einfach: Es sind minderwertige Plagiate, deren technisches Innenleben in keiner Weise mit dem Original mithalten kann. Oft handelt es sich bei den vorinstallierten Spielen um uralte Reaktionstests der Sorte **Pong**. Selbst der Touchscreen ist zumeist bloß Fake! Über das billige Plastikgehäuse müssen wir erst gar nicht reden, denn das ist zumeist so schlecht gemacht, dass es schon nach wenigen Tagen starke Gebrauchsspuren (die bis zum vollständigen Defekt gehen) aufweist. Doch wann kamen die ganzen Kopien überhaupt zu uns? Ganz einfach: Der Handel mit gefälschten Konsolen (die sogar oft genauso heißen wie das Vorbild) begann hierzulande, als Videospiele massentauglich wurden – so existiert eine Handvoll unterschiedlicher Geräte, die etwa dem Super Nintendo oder der ersten PlayStation nachempfunden sind. Aber selbst wenn ihr solche Hardware für einen Fünfer auf dem Flohmarkt seht: Finger weg von diesem Stuss!

Was aussieht wie ein herkömmlicher DS, ist in Wahrheit ein billiges Plastikgehäuse mit einem LCD-Bildschirm, der schon vor 15 Jahren technisch veraltet war.

PIXEL-LIEBE – PIXEL-HASS

Text
Christoph Kraus

Nach welchen 8-Bit-Spielelementen wir uns zurücksehnen … und worauf wir getrost verzichten können!

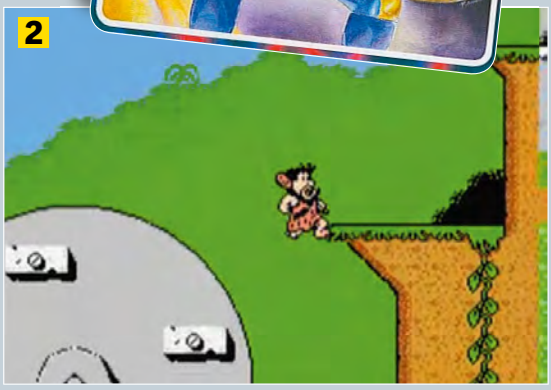
Ob **A Boy and his Blob** (1), **Kirby's Adventure** (2) oder **Mega Man** (3): Alle hier gezeigten Spiele verbindet eine verspielte, liebevolle oder einfach nur kultige Verpackung! Das **Mega Man**-Artwork ist unser Favorit!

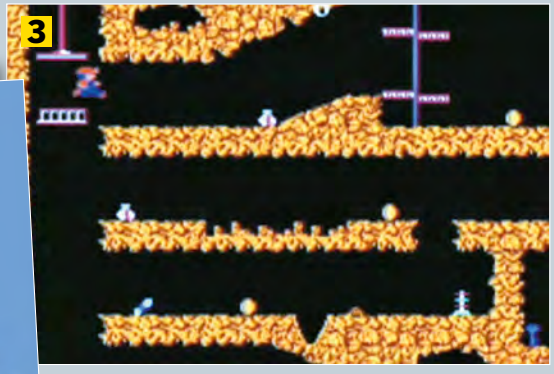
WIR LIEBEN SCHÖNE COVER!

Ihr behauptet, die Kaufentscheidung bei einem Videospiel würde maßgeblich vom Inhalt abhängen? Sie wäre das Ergebnis tagelanger Recherche, dem Vergleich von Features, Modi und Kaufpreisen? Denkste! Handelt es sich nicht um einen Knaller der Marke **Zelda**, den sowieso jeder am ersten Tag kauft, spielt das äußere Gewand eine nicht zu unterschätzende Rolle – allen voran das Cover! Daher galt es schon zur Hochzeit des NES, den Nerv des Publikums exakt zu treffen. Und zwar wahlweise mit völlig überdrehten japanischen Artworks, die jedes Kleinkind besser hingekriegt hätte, oder mit so minimalistischen Pixelfiguren, dass man das Spiel schon aus Mitleid mitgenommen hat („Der Grafiker hat's bestimmt nicht leicht"). Die Rechnung ging auf! Heutzutage sind die Verpackungen der NES-Ära so kultig, dass Nintendo sie bei der Wiederveröffentlichung (im Rahmen der NES-Classics-Serie für Game Boy Advance) sogar 1:1 übernommen hat. Und wir können euch versichern: Wenn **Mega Man 10** oder **Sonic the Hedgehog 4** als reguläre Spiele beim Händler erscheinen würden, dann würden wir sie heimlich ganz vorne ins Regal stellen, damit jeder beim Vorbeigehen die genialen Cover sieht. Hihi!

VERHASSTE SPRÜNGE

Miese Sprungpassagen sind ein weit verbreitetes Phänomen in NES-Spielen: Doch warum versuchten manche Entwickler krampfhaft, Plattformen so zu platzieren, dass man sie nur erreicht, wenn man den A-Knopf gedrückt hält und das Digitalkreuz eine Sechzehntelsekunde lang – aber bloß nicht länger! – antippt? Hat das irgendjemandem Spaß gemacht? Nein! Doch die Erklärung ist leicht gefunden: Es kostet die Entwickler schlichtweg viel Zeit, eine gute Steuerung zu programmieren, die einerseits präzise, aber andererseits nicht zu sensibel ist. Schon an diesem grundlegenden Ansatz scheiterten viele Spiele: Sie forderten dem Spieler viel zu viele Hüpfeinlagen ab, obwohl die Steuerung gar nicht dafür ausgelegt war. Deshalb gibt es dutzende Vertreter der Serie „Gut gemeint, schlecht umgesetzt": In **Spelunker** kann man schon beim kleinsten Hüpfer von einer Plattform auf die andere sterben. In **The Flintstones** erreicht man das Ende der Schlucht oftmals nur, wenn man vom allerletzten Millimeter eines Blocks abspringt. Und bei **The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants** sind gezielte Manöver kaum möglich, weil die Steuerung viel zu träge reagiert. Kurz und knapp: Es ist gehupft wie gesprungen – in puncto Steuerung kann man's einem nie recht machen. Es sei denn, die Entwickler nehmen sich richtig viel Zeit für eine gute Kontrolle.





Exemplarisch für unfaire Sprungpassagen in Spielen der 8-Bit-Ära: **The Simpsons: Bart vs. The Space Mutants** (1), **The Flintstones: The Rescue of Dino & Hoppy** (2) und **Spelunker** (3).

VIEL MIST … WIE HEUTE!

Die Nintendo-64-Ära war wie verhext: Da erschien alle zwei Wochen ein neues Spiel – bestenfalls ein gutes, schlimmstenfalls eines, worüber es sich zwar nicht zu schreiben lohnte, aber man es trotzdem tun musste, weil es ja ansonsten nichts gab. Heute ist alles anders: Wii und DS bringen eine Fülle an Spielen auf den Bildschirm, von denen ein Großteil besser nie veröffentlicht worden wäre. So ähnlich war es auch auf dem NES: Neben herausragenden Spielen wie **Metroid** oder der **Castlevania**-Trilogie gab es eine Menge Ramsch, den niemand brauchte. Beispiele gefällig? **Indiana Jones and the Last Crusade** ist auf dem PC ein erstklassiges Point&Click-Adventure, auf dem NES aber ein mieses Jump & Run mit grottiger Steuerung sowie Gegnern, die man oft nicht sieht, die aber trotzdem auf euch schießen. Auch **A Week of Garfield** zählt zu den schlechtesten 8-Bit-Hüpfspielen, die jemals produziert wurden. Man erkennt nicht mal, auf welche Objekte man springen kann und welche grafischen Elemente bloß Zierde sind. **Dragon's Lair** scheint derweil für Spieler gemacht zu sein, deren Nerven so dick wie Drahtseile sind. Schon der erste Bildschirm scheint unüberwindbar: Ritter Dirk steht vor einer Zugbrücke und kommt nicht vorwärts, weil eine Seeschlange den Weg bewacht. Attackieren funktioniert nicht – das Vieh weicht aus! Drüberspringen ist auch unmöglich – dann sitzt man in der Falle und kommt nicht weiter. Wie man die Stelle überwindet? Wir haben ehrlich gesagt keinen blassen Dunst!

Indiana Jones and the last Crusade ist das Durchspielen nicht wert: Für diesen käsigen Endbildschirm (rechts im Bild) opfern wir keine wertvolle Lebenszeit!

PASSWÖRTER FÜR DIE HOSENTASCHE

In Zeiten des Internets lässt sich innerhalb von 20 Sekunden recherchieren, welches Passwort die Tür zu Dr. Wily in **Mega Man 2** öffnet. Rettans Fundort in der roten **Pokémon**-Edition ist genauso simpel nachzuschlagen wie der Code, den ihr benötigt, um in **Kid Icarus** ins letzte Gebiet zu gelangen. Doch früher war alles anders: PCs waren allein dazu da, um einen Brief zu schreiben oder gegen den Computer Schach zu spielen. Man musste also auf andere Weise an Tipps und Tricks herankommen: entweder durch die Lektüre von Fachmagazinen (die N-ZONE gibt's übrigens schon seit Heft 06/97) oder indem man einen Freund fragte. Dieser rege Austausch zwischen den Zockern war früher ein festes Ritual im Tagesablauf: In der Schule kritzelte man die handgezeichnete **Zelda**-Landkarte vom Tischnachbarn ab, auf dem Bolzplatz tauschte man Passwörter aus oder traf sich beim Kumpel, um gemeinsam im Spiel weiterzukommen. Dieses Zusammengehörigkeitsgefühl vermissen wir heute, da es längst kein Problem mehr ist, die richtige Taktik oder vermeintlich geheime Cheats herauszufinden. Andererseits: Welcher Zocker wäre ohne einen Anruf bei der damaligen Nintendo-Hotline draufgekommen, dass man in **Castlevania II: Simon's Quest** einen roten Kristall benötigt und vor einer bestimmten Mauer (!) mehrere Sekunden lang niederknien muss (!!), damit ein Wirbelsturm auftaucht (!!!) und einen zur Burg schleudert? Insofern ist das Internet vielleicht doch ein Segen. Ein kleiner zumindest.

Spickzettel der besonderen Art: Solche Passwortlisten hat früher jeder Zocker im Geldbeutel mit sich herumgetragen und auf dem Schulhof herumgereicht.

FREUD UND LEID

Auch das hier hat die 8-Bit-Ära liebenswert gemacht … oder uns zu Hasstiraden veranlasst:

LIEBE

- Verstaut man NES-Spiele im Regal, liest man schon beim Herausziehen den Titel. Clever!
- Die schwarze Hülle, die jedem NES-Spiel beilag, schützt vor Staub und ist einfach kultig.
- Das Bildflackern bei einigen Games verrät: Hier haben die Entwickler das Letzte aus der Konsole herausgeholt!
- Pixelige Spielfiguren törnen uns tierisch an. So schaut's mal aus!

HASS

- Manche Passwörter sind SO ellenlang, dass man eine Viertelstunde zur Eingabe braucht.
- Schlimmer noch: Nach einem Game-Over muss man den Level-Code oft erneut eingeben.
- In den meisten Fällen wurden wir am Ende mit einem lieblosen Verzeichnis der Entwickler abgespeist.

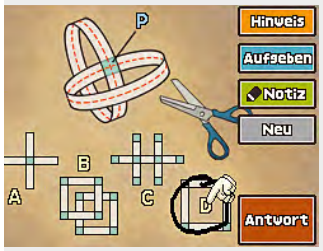
Euer Spieleberater für Wii und DS: Unsere Profi-Tricks richten sich an Vollblut-Nintendo-Fans und helfen, wenn's nicht mehr weitergeht …

PROFESSOR LAYTON
UND DIE SCHATULLE DER PANDORA

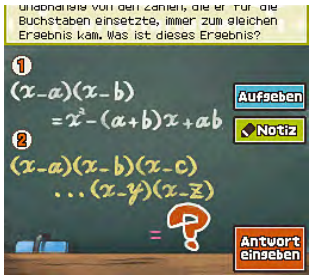
DS – Wir lösen vier neue Rätsel der Woche für euch!

Rätsel W 23:
Wer ist verheiratet?
Heidi und Kurt sind ein Paar.

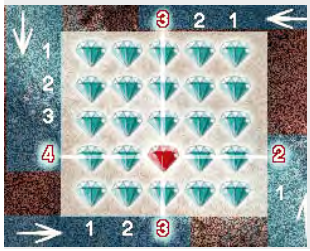
Woche für Woche lässt sich im zweiten **Professor Layton**-Abenteuer ein neues Rätsel der Woche freischalten. In der letzten N-ZONE 03/2010 haben wir bereits die ersten 19 Aufgaben gelöst. Jetzt geht's mit vier weiteren Knobeleien weiter! Die Lösung hat übrigens auf den Spielverlauf keine Auswirkung – es geht einzig darum, uns Spieler bei Laune zu halten. Aber ihr wollt doch sicher einen 100%-Spielstand haben, oder nicht?



Rätsel W 20: Papierstreifen
Würde man die Streifen mit einer Schere entlang der gepunkteten Linien aufschneiden, würde man Form D erhalten. Diese müsst ihr ins Bild einzeichnen.



Rätsel W 21: Die lange Formel
Einer der ausgelassenen Teile der Formel ist (x-x), was völlig unabhängig von der eingesetzten Zahl immer 0 ergibt. Da jede Multiplikation, bei der ein Faktor 0 ist, immer 0 ergibt, ist für diese Gleichung keine andere Lösung möglich. Ihr müsst also in die vier Felder jeweils eine Null eingeben.



Rätsel W 22:
Wie viele Juwelen?
Den Lösungsweg für dieses Rätsel haben wir für euch im linken Bild veranschaulicht. Ihr liegt richtig, wenn ihr die Zahl 25 ins Feld eintragt.

EXCITEBIKE WORLD CHALLENGE

WiiWare – So schaltet ihr in diesem Retro-Revival neue Motorrad-Sticker frei!

Mit coolen Motorrad-Stickern sorgt ihr auf der Piste für Aufsehen.

In dem neu aufgelegten WiiWare-Renner **Excitebike World Challenge** lassen sich nicht nur geheime Motorrad-Farben freischalten, sondern auch auffällige Aufkleber für jeden Geschmack.

Zum Freispielen gilt es lediglich, eine bestimmte Anzahl an Freundespunkten oder herkömmlichen Punkten zu sammeln. Die folgende Tabelle verrät, wann ihr all diese Voraussetzungen erfüllt:

Muster	Anzahl der erforderlichen Punkte
Schlangen	50 Rennpunkte in WFC-Freundesrennen
Pünktchen	100 Rennpunkte in WFC-Freundesrennen
Sternenhimmel	250 Rennpunkte in WFC-Freundesrennen
Flammen	500 Rennpunkte in WFC-Freundesrennen
Bumerang	50 Rennpunkte in WFC-Zufallsrennen
Wirbel	100 Rennpunkte in WFC-Zufallsrennen
Spritzer	250 Rennpunkte in WFC-Zufallsrennen
Tiger	500 Rennpunkte in WFC-Zufallsrennen

STREET FIGHTER ALPHA 2

Virtual Console – Flotte Tastenkürzel für noch mehr Spaß!

Das Beat 'em Up aus dem Hause Capcom hat zwar schon etliche Jahre auf dem Buckel, aber es ist noch immer der Inbegriff der deftigen Retro-Klopperei. Das Spiel bietet im Vergleich zum herkömmlichen **Street Fighter II** ein erweitertes Kampfsystem mit Super-Combos. Hier kommen die besten Tipps und Tricks:

Australien-Level
Klickt den Versus-Modus an und bewegt den Zeiger im Stage-Auswahlmenü auf Sagats Level. Haltet ihr jetzt den Start-Knopf für mindestens fünf Sekunden gedrückt und klickt dann auf eine beliebige andere Taste, wird die geheime Australien-Stage aktiviert.

Verstecktes Kostüm für Chun-Li
Wenn ihr euch im Charakter-Menü befindet, wählt ihr die Spielfigur Chun-Li an, haltet den Start-Knopf gedrückt und betätigt dann eine beliebige andere Taste. Voilà: Die Kämpferbraut zieht sich eine alternative Garderobe über. Und sie sieht extrem schick aus!

Probiert's doch mal mit alternativen Kostümen oder Hintergründen!

Alternative Klamotten
Klickt im Charakter-Auswahlmenü schnell hintereinander L, Y und B. So ziehen sich einige Kämpfer alternative Klamotten an.

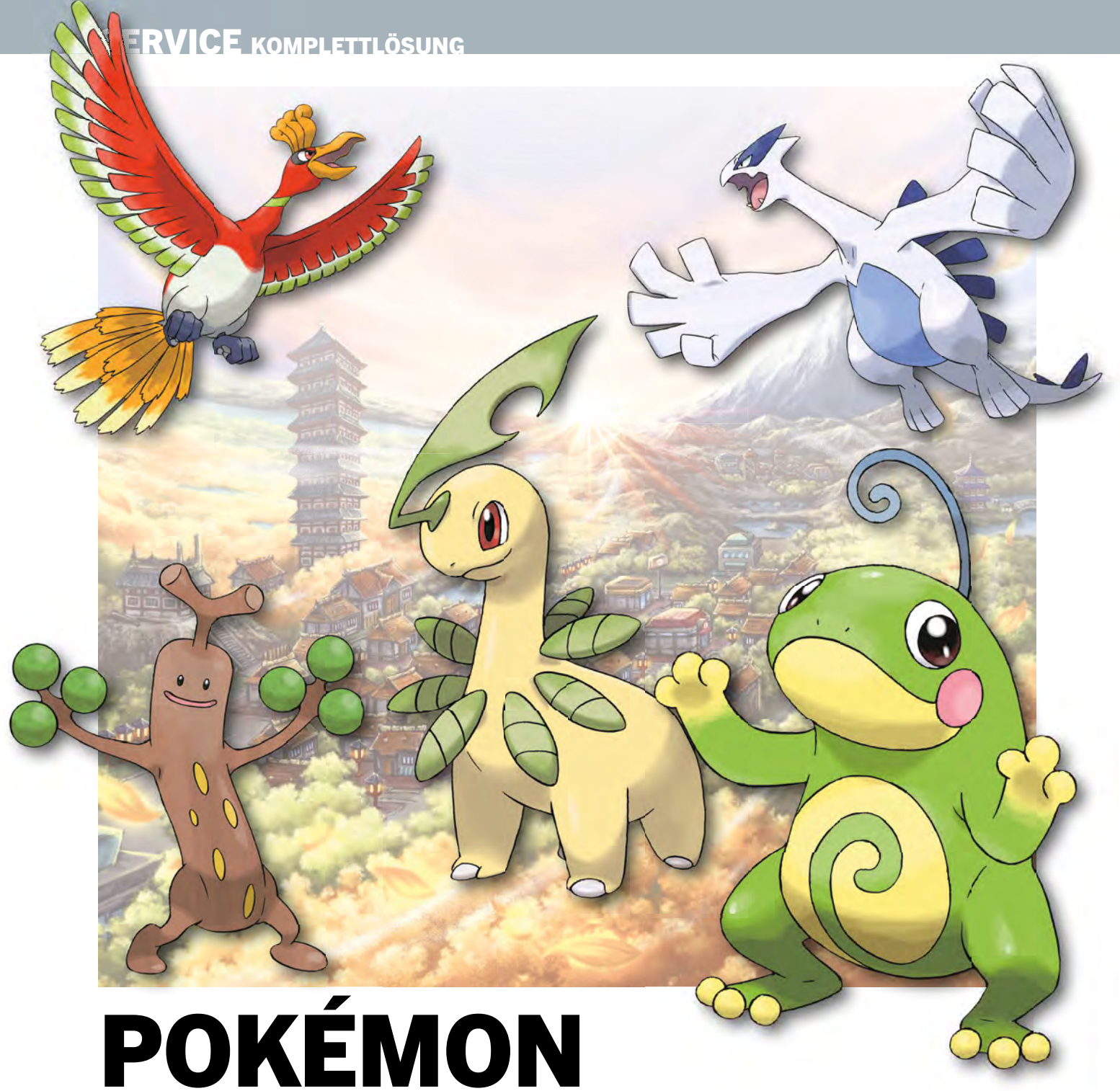
Telefonterror: Wie wär's mit einem Spaßanruf bei der Schulzeitung, um die Redaktion auf einen Schreibfehler aufmerksam zu machen?

SILENT HILL: SHATTERED MEMORIES

Wii – Eastereggs: Lust auf lustige Telefonstreiche?

Was?	Telefonnummer
Abschleppdienst	555-0719
Alchemilla Radio	555-8810
Alchemilla-Krankenhaus	555-9400
Anzeige Kellnerin	555-6649
Auto-Gefahrenmelder	555-7243
Brookhaven-Krankenhaus	555-9300
Cybil	555-2925
Fischers Ex	555-9433
Forstbehörde	555-8733
Hausmeister	555-4139
Jimmy Capra	555-3411
Kino-Hotline	555-3663
Kommt zu Tookie	555-8665
Konami-Kundendienst	220-8330
Krankenversicherung	555-3800
Lakeside-Vergnügungspark	555-3253
Lakeview-Hotel	555-2502
Lisa	555-3323
Michelle	555-3587
Midwich Highschool	555-5122
Mr. Gordon	555-5464
Naturschutzpolizei	555-5253
Notrufzentrale	911
Polizeirevier	555-6358
Riverside-Motel	555-4340
S.D.N.R.	555-3474
Schulzeitung	555-7857
Sicherheitsdienst	555-0207
Silent-Hill-Kundenbetreuung	311
Spielzeug-Rückruf	555-7325
TALKline	555-8255
Tammy	555-7588
Toluca-Einkaufszentrum	555-6255
United Fruitcake Outlet	555-3825
Vermisste Kinder	555-5678
Vermittlung	411
Water Tours	555-2628
Wetterdienst	555-7669
Woodland-Immobilien	555-6128
Wunderland	555-6328
Zuhause	555-4663

Climax, der Entwickler von **Shattered Memories**, hatte offensichtlich viel Spaß bei der Programmierung. Anders lässt es sich nicht erklären, dass ihr im Spiel etliche Telefonstreiche tätigen könnt – die bringen zwar nichts, sorgen aber für den einen oder anderen Lacher.



POKÉMON
GOLDENE EDITION HEARTGOLD & SILBERNE EDITION SOULSILVER

Text | Stephan Gerner

Alle Pokémon, alle Kämpfe, alle Geheimnisse!

ALLGEMEINE HINWEISE

- In diesem Leitfaden durch das Abenteuer erwähnen wir nicht jede Kleinigkeit wie Tränke oder Gegengifte, die auf den Routen herumliegt. Nur wenn es irgendwo etwas Wichtiges zu finden gibt, weisen wir explizit auf den genauen Fundort hin. Zur Bebilderung haben wir auf die inhaltsgleichen japanischen Versionen zurückgegriffen.
- Wir listen nicht auf jeder Route auf, welche Pokémon es dort gibt. Lauft einfach eine Weile durch das Gras und fangt alles ein, was euch angreift! Wenn ihr gezielt nach einem bestimmten Pokémon sucht, schaut in unsere Fundort-Liste (siehe separates Poster). Darauf steht, auf welchen Routen sich das Wunsch-Pokémon herumtreibt.

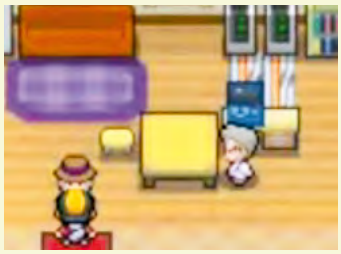
TEIL 1: AUFBRUCH IN NEUBORKIA

Heute ist ein großer Tag für euch! Heute beginnt euer Pokémon-Abenteuer in Johto! Verlasst euer Zimmer und sprecht erst einmal mit eurer Mutter im Erdgeschoss. Sie wird euch alle wichtigen Funktionen freischalten, die ihr dringend benötigt, darunter „Speichern". Aber für eine lange Abschiedszeremonie bleibt keine Zeit, denn ihr brennt darauf, endlich zum Labor von Professor Lind zu kommen.

Der Pokémon-Gelehrte hat nämlich einen Auftrag für euch. Sein alter Freund Professor Eich (bekannt aus der Anime-Serie und aus der *Feuerroten* & *Blattgrünen Edition*) hat ein seltsames Ei gefunden, das Professor Lind untersuchen soll. Eich wartet unweit von Neuborkia bei Mr. Pokémon, und ihr sollt da jetzt hinstiefeln und das Ei abholen. Als Begleitung dürft ihr euch eines von drei Pokémon aussuchen. Zur Auswahl stehen:

- Endivie (Lv. 5, Typ: Pflanze)
- Feurigel (Lv. 5, Typ: Feuer)
- Karnimani (Lv. 5, Typ: Wasser)

Tipp: Wenn ihr in den ersten Arenen leichtes Spiel haben wollt, dann wählt Feurigel. Es wird vor allem in der zweiten Arena einen großen Vorteil haben.



Verabschiedet euch nun noch einmal von eurer Mutter, von der ihr daraufhin den PokéCom erhaltet. Und dann kann die Reise endlich losgehen! Die erste Etappe führt euch über Route 29 bis nach Rosalia City, wo euch ein älterer Herr die Stadt zeigt und euch dabei u.a. erklärt, was Pokémon Center und Poké-Märkte sind. Und damit ihr in Zukunft schneller vorankommt, schenkt er euch zum Abschluss die Turbotreter.

Falls nötig, heilt eure Pokémon im Pokémon Center, und geht danach weiter nach Norden auf Route 30! Da die meisten Wege noch blockiert sind, kann man das Haus von Mr. Pokémon eigentlich nicht verfehlen. Am Weg liegt außerdem das Haus des Beerenmeisters, von dem ihr die Beeren-Box bekommt. Nehmt am besten jede Beere mit, die ihr am Wegesrand wachsen seht, sie könnte nützlich sein! Bei Mr. Pokémon angekommen, bekommt ihr dann das besagte Ei und dazu auch noch einen Pokédex. Kaum habt ihr das Zuhause von Mr. Pokémon wieder verlassen, klingelt euer PokéCom und ihr erfahrt vom aufgeregten Professor Lind, dass es bei ihm einen Einbruch gab. Lauft schleunigst zurück in Richtung Neuborkia. Am Ortsausgang von Rosalia City wird euch der Einbrecher in die Arme laufen und zu einem Kampf herausfordern.

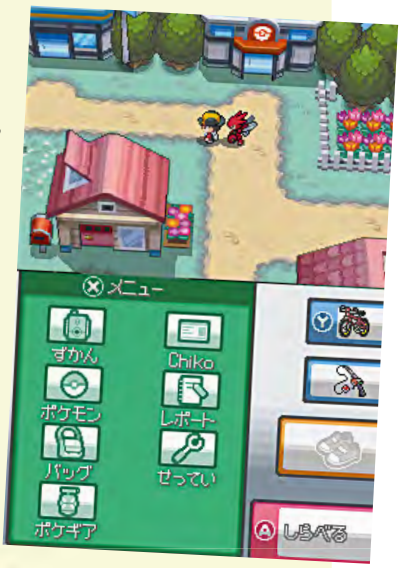
KAMPF GEGEN DEN RIVALEN

Pokémon:

- Starter (Lv. 5, Grundstufe)

Der Starter des Rivalen ist das Pokémon, das im Typ-Vorteil gegen euren Starter ist. Das heißt:

Euer Starter	Starter des Rivalen
Endivie	Feurigel
Feurigel	Karnimani
Karnimani	Endivie

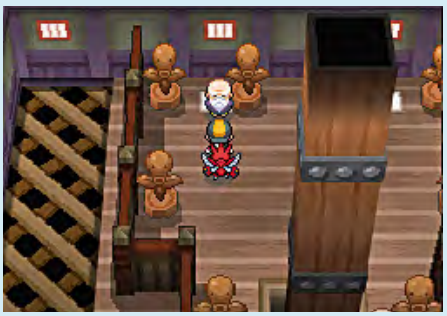


Nach dem Kampf geht es weiter nach Neuborkia. Dort könnt ihr dem Rivalen einen Namen geben (offiziell heißt er Silber, ihr dürft ihn aber auch anders benennen) und übergebt Professor Lind das mysteriöse Ei. Danach habt ihr erst mal ein bisschen Freizeit, also nutzt ihr diese am besten, um euch auf den Weg zur ersten Arena zu machen.

FORTSETZUNG FOLGT ...

Wir haben uns zum Ziel gesetzt, euch fundiert über die neuen **Pokémon**-Editionen **HeartGold** und **SoulSilver** zu berichten. Deshalb liegt dieser sowie der nächsten N-ZONE-Ausgabe jeweils ein exklusives Mega-Poster bei, auf dem die Fundorte aller 493 Pokémon aufgelistet sind. Hängt ihr alle zwei Poster-Hälften nebeneinander im Zimmer auf, erhaltet ihr somit den perfekten Wegweiser durch Johto und Kanto! In Heft 04/2010 verraten wir euch außerdem, wie das Abenteuer weitergeht. Ihr merkt schon: Mit diesen umfangreichen Hilfestellungen sind die legendäre Top 4 quasi schon so gut wie besiegt!

TEIL 2: FLUGS ZUR ERSTEN ARENA



Wenn ihr diesmal Route 29 betretet, wird euch euer Nachbar abfangen und euch erklären, wie man Pokémon fängt. Als Dankeschön fürs Zuhören schenkt er euch dann auch gleich mal fünf Pokébälle. Weitere Pokébälle könnt ihr ab jetzt in jedem PokéMarkt nachkaufen. Bei Bedarf auch direkt schon in Rosalia City.

Auf Route 30 haltet euch nun links. Ihr werdet einigen kampfbereiten Kindern und vielen kleinen Pokémon wie z. B. Taubsi oder Rattfratz begegnen. Im Norden landet ihr auf Route 31. Hier findet ihr einen Eingang in die Dunkelhöhle. Ihr müsst und könnt diese jetzt noch nicht ausgiebig erkunden, aber es lohnt sich, ein paar Schritte weit hineinzugehen, um ein wildes Kleinstein zu schnappen. Dieses ist nämlich im Typ-Vorteil gegen die Flug-Pokémon des ersten Arenaleiters.

KAMPF GEGEN ARENALEITER FALK

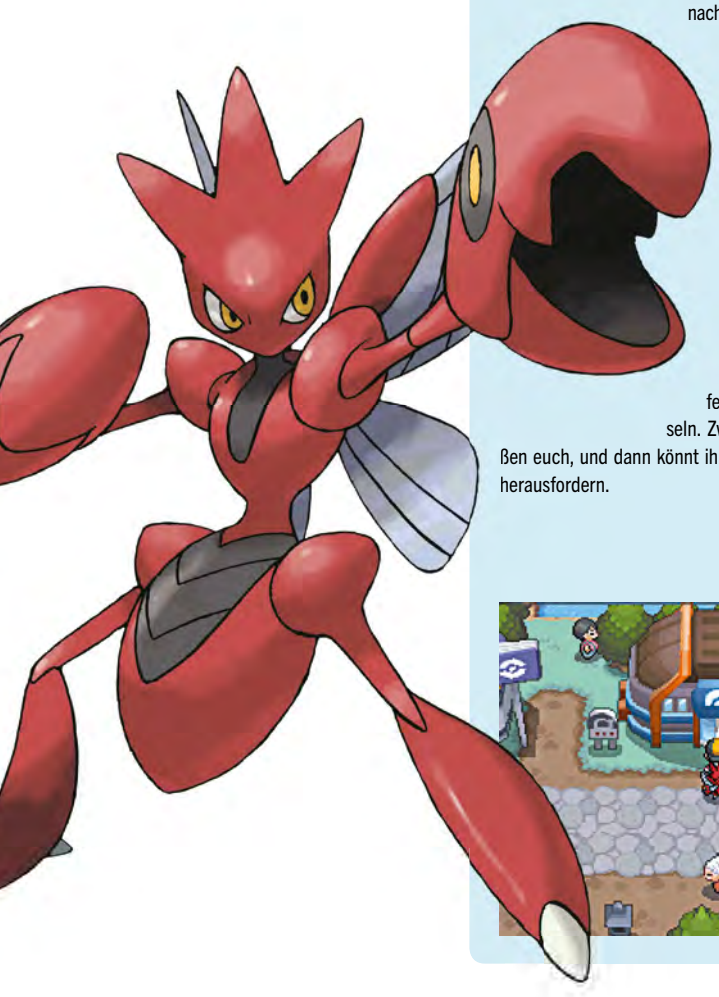
Pokémon:

- Taubsi (Lv. 9, Typ: Flug)
- Tauboga (Lv. 13, Typ: Flug)

Von den Pokémon, die ihr bisher besitzen könnt, eignet sich das Kleinstein aus der Dunkelhöhle am besten, da es die Angriffe der Flug-Pokémon gut wegsteckt. Alternative: Besorgt euch per Tausch ein Elektro-Pokémon!

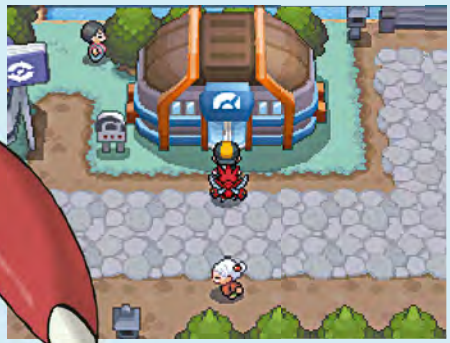
Nach dem Sieg gegen Falk erhaltet ihr den Flügelorden sowie TM 31 (Lehmschelle). Habt ihr die Arena anschließend wieder verlassen, klingelt euer PokéCom. Professor Lind ist am Apparat und ordert euch zum Pokémon Center, wo ein Assistent Linds auf euch wartet, um euch das Ei zurückzugeben. Ihr sollt das Ei nun ein bisschen spazierentragen, bis es ausschlüpft.

Nach 2.651 gelaufenen Schritten wird ein Togepi aus dem Ei schlüpfen. Das erledigt sich im weiteren Verlauf des Abenteuers ganz nebenbei von allein, wenn ihr das Ei einfach im Team behaltet.

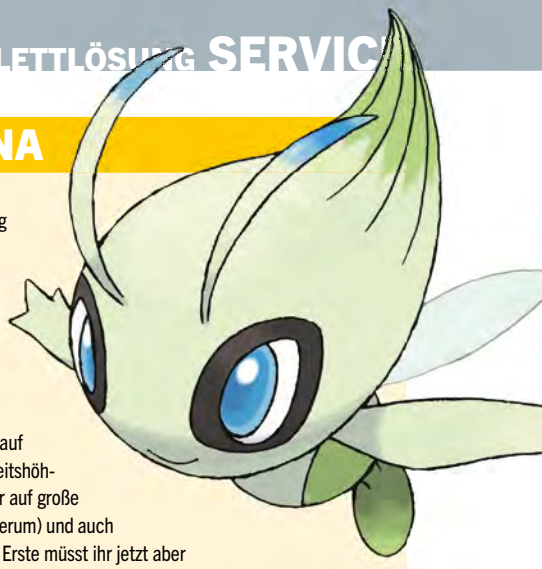


Geht ihr nach Westen weiter, kommt ihr nach Viola City. Da die Arena noch geschlossen ist, erkundet zunächst den Knofensa-Turm im Norden der Stadt. Ihr könnt dort gegen mehrere Mönche kämpfen, die hauptsächlich Knofensas einsetzen. Im Obergeschoß erhaltet ihr VM 5 (Blitz), nachdem ihr den Anführer der Mönche besiegt habt.

Nun ist auch die Arena offen. Sie ist noch frei von Rätseln. Zwei junge Vogelfänger begrüßen euch, und dann könnt ihr auch schon den Arenaleiter herausfordern.



TEIL 3: WIR KRABBELN ZUR ZWEITEN ARENA



Verlasst Viola City nach Süden zu Route 32. Direkt am Anfang der Route erhaltet ihr von einem Mann TM 9 (Kugelsaat). Im Westen findet ihr den Eingang zu den Alph-Ruinen, aber die könnt ihr im Moment noch im wahrsten Sinne des Wortes links liegen lassen. Schlagt euch stattdessen nach Süden durch, bis ihr ein Pokémon Center erreicht. Dort könnt ihr natürlich eure Pokémon heilen und erhaltet außerdem von einem Angler eure erste Angel.
Wenn ihr wollt, könnt ihr die Angel direkt an den Gewässern auf Route 32 ausprobieren, oder ihr betretet erst mal die Einheitshöhle. Später, wenn ihr VMs wie Surfer beherrscht, könnt ihr hier auf große Item-Suche gehen (u. a. liegt TM 39 [Felsgrab] in der Höhle herum) und auch zwei geheime Eingänge zu den Alph-Ruinen entdecken. Fürs Erste müsst ihr jetzt aber einfach nur quer durch! Haltet euch immer südöstlich, ihr werdet den Ausgang recht schnell finden und auf Route 33 ankommen.
Route 33 ist sehr kurz, und das Wetter ist nicht das beste. Weiter nach Westen kommt ihr in Azalea City an. In dem Haus links oben lebt Kurt, der einmal am Tag eine Aprikoko-Beere in einen speziellen Pokéball verwandelt. Wenn ihr ihn ansprecht, stürmt er allerdings erst mal davon. Lauft hinterher, bis zum Flegmon-Brunnen am östlichen Eingang der Stadt. Steigt hinab und bereitet euch auf eure erste Begegnung mit Team Rocket vor. Euch erwarten drei schwache Rocket-Rüpel und schließlich ein Team-Rocket-Vorstand.

KAMPF GEGEN ROCKET-VORSTAND LANCE

Pokémon:
- Zubat (Lv. 8, Typ: Gift / Flug)
- Smogon (Lv. 12, Typ: Gift)

Nachdem der Flegmon-Brunnen von den Eindringlingen befreit ist, nimmt Kurt seine Arbeit wieder auf. Einmal am Tag könnt ihr ihm eine Aprikoko bringen, um im Austausch einen speziellen Pokéball zu erhalten. Die Aprikokos findet ihr an Sträuchern in ganz Johto. Sie wachsen täglich um Punkt Mitternacht nach.
Folgende Pokébälle kann Kurt für euch herstellen:

Aprikoko	Pokéball	Funktion
Weiß	Turboball	Gute Fangquote bei Pokémon mit hoher Fluchtrate
Gelb	Mondball	Gute Fangquote bei Pokémon, die sich mit dem Mondstein entwickeln (z. B. Piepi oder Pummeluff)
Rot	Levelball	Gute Fangquote bei Pokémon, die einen höheren Level haben als euer Pokémon
Pink	Sympaball	Gute Fangquote bei Pokémon, die ein anderes Geschlecht haben als euer Pokémon
Grün	Freundesball	Pokémon, die ihr mit diesem Ball fangt, mögen euch.
Blau	Köderball	Gute Fangquote bei Pokémon, die ihr mit der Angel aus dem Wasser gezogen habt
Schwarz	Schwerball	Je höher das Gewicht des Pokémon, desto höher die Fangquote (ideal für Relaxo oder Groudon)

Jetzt steht euch die Arena offen! Ihr müsst überdimensionale Spinnen-Plattformen über Seile manövrieren, indem ihr Schalter umlegt, um bestimmte Abzweigungen passierbar zu machen.
Wenn ihr direkt zum Arenaleiter wollt, ohne euch mit den anderen Trainern aufzuhalten, dann betretet zunächst die linke Spinne. Besiegt den Käfersammler und legt NICHT den blauen Schalter um, sondern betretet einfach die nächste Spinne. Ihr müsst einen Doppelkampf bestreiten und anschließend hier den blauen Schalter umlegen. Betretet wieder die Spinne, und ihr kommt zu einem roten Schalter, den ihr ebenfalls umlegen müsst. Wenn ihr euch nun ein letztes Mal auf die Spinne stellt, werdet ihr direkt zum Arenaleiter befördert.

KAMPF GEGEN ARENALEITER KAI

Pokémon:
- Safcon (Lv. 15, Typ: Käfer)
- Kokuna (Lv. 15, Typ: Käfer / Gift)
- Sichlor (Lv. 17, Typ: Käfer / Flug)

Wenn ihr als Starter Feurigel gewählt habt, dann wird das ein leichter Kampf für euch. Aber auch mit einem Flug-Pokémon wie z. B. Tauboga habt ihr gute Karten. Nach dem Sieg gegen Kai erhaltet ihr neben dem Insekt-Orden auch TM 89 (Kehrtwende).

TEIL 4: EINE NORMALE GROSSSTADT

Wenn ihr versucht, Azalea City nach Westen zu verlassen, wird euer Rivale auftauchen und euch zu einem Kampf herausfordern.

KAMPF GEGEN DEN RIVALEN

Pokémon:

- Zubat (Lv. 14, Typ: Gift / Flug)
- Nebulak (Lv. 12, Typ: Geist / Gift)
- Starter (Lv. 16, 1. Weiterentwicklung)

Nach dem Kampf steht euch der Weg nach Westen in den Steineichenwald offen. Dort trefft ihr auf den Lehrling des Köhlers, der euch erzählt, dass ihm zwei Porentas entlaufen sind. Hilfsbereit wie ein Pokémon-Trainer nun einmal ist, bietet ihr euch an, die Flattermänner zurückzubringen. Ihr findet die Porentas im Südosten des Waldes. Um sie zu ihrem Besitzer zurückzutreiben, müsst ihr sie mehrmals von hinten ansprechen. Damit sich die Porentas in die richtige Richtung drehen, könnt ihr euch die Zweige am Boden zunutze machen. Tretet ihr nämlich auf die dünnen Äste, dreht sich das Porenta, aufgeschreckt durch das Geräusch, in die entsprechende Richtung um. Wenn beide Porentas wieder wohlbehalten zu ihrem Besitzer zurückgekehrt sind, erhaltet ihr zum Dank VM 1 (Zerschneider). Ihr könnt jetzt noch mal zum Haus des Köhlers nach Azalea City laufen, um von ihm eine Holzkohle zu erhalten. Aber vor allem solltet ihr einem Pokémon direkt Zerschneider beibringen, denn damit steht euch dann auch der nördliche Teil des Steineichenwaldes offen. Als Erstes wird euch ein kleiner Schrein aus Holz auffallen, der im Moment noch keine Funktion für euch hat. Wenn ihr das Pikachu-farbene Pichu dabei habt, das in Japan anlässlich des 12. Pokémon-Kinofilms verteilt wurde, dann begegnet euch hier das Zackenohr-Pichu aus dem Movie.

Der Ausgang befindet sich im Nordwesten. Ihr könnt aber vorher im Nordosten nach einem kleinen Pfad suchen. Dieser führt zu einem Mann, der einem eurer Pokémon die Attacke Kopfnuss beibringt. Mit Kopfnuss könnt ihr anschließend die Bäume attackieren, um seltene Pokémon aus deren Wipfel zu schütteln. Am Ausgang des Steineichenwaldes trefft ihr auf das erste der fünf Kimono-Girls. Habt ihr den Forst hinter euch gelassen, landet ihr auf Route 34, wo sich die Pension befindet. Hier könnt ihr bis zu zwei eurer Pokémon abgeben, die dann automatisch trainiert werden, während ihr weiter durch die Weltgeschichte spaziert. Habt ihr zwei Pokémon abgegeben, die zueinander passen (gleicher Typ, verschiedenes Geschlecht), kann es außerdem passieren, dass mit der Zeit ein Ei entsteht, das ihr euch dann beim Pensionsleiter abholen könnt.

Im Norden von Route 34 liegt Dukatia City, die mit Abstand größte Stadt in Johto. Unter anderem findet ihr hier:

- Radioturm: Hier findet ihr die Arenaleiterin. Später wird der Turm noch für die Story wichtig.
- Einkaufszentrum: Ein großes Kaufhaus, in dem ihr wirklich alles kriegt, was das Trainerherz begehrt!
- Global Terminal (GTS): Hier könnt ihr per WiFi weltweit Pokémon tauschen.
- Untergrund: Eine Passage unterhalb der Stadt mit mehreren Verkaufsständen und einigen kampfbereiten Trainern.
- Spielhalle: Hier könnt ihr an Glücksspielautomaten Spielgeld gewinnen und dieses gegen Preise wie TMs eintauschen.
- Bahnhof: Er stellt später eine eurer Verbindungen nach Kanto dar.
- Fahrradladen: Hier könnt ihr euch ein Fahrrad abholen, um schneller unterwegs zu sein.
- Blumenladen: Hier erhaltet ihr nach dem Sieg in der Arena die Schiggykanne, die ihr braucht, um auf Route 36 weiterzukommen. Habt ihr ein Shaymin dabei, erhaltet ihr hier die Gracidea-Blume, mit der ihr Shaymins Form ändern könnt.
- Bills Haus: Kehrt im späteren Spielverlauf hierher zurück, um von Bill ein Evoli zu erhalten.
- Namensbewerter: Hier könnt ihr die Spitznamen eurer Pokémon ändern.

Begebt euch in den Radioturm, wo ihr Arenaleiterin Bianka rechts von der Empfangstheke entdeckt. Sie kehrt in die Arena zurück, nachdem ihr an einem kleinen Radioquiz teilgenommen habt. Die richtigen Antworten lauten: Ja / Ja / Nein / Ja / Nein.

Nachdem ihr das Quiz absolviert habt, kehrt Bianka in die Arena zurück und ihr könnt ihr folgen, um sie herauszufordern. Die Arena ist ein kleines Labyrinth aus Brücken und Toren, aber der Weg bis zur Arenaleiterin ist nicht allzu schwer zu finden.

KAMPF GEGEN ARENALEITERIN BIANKA

Pokémon:

- Piepi (Lv. 17, Typ: Normal)
- Miltank Lv. 19, Typ: Normal)

Die besten Chancen habt ihr mit Attacken vom Typ Kampf. Auf keinen Fall solltet ihr Geist-Attacken einsetzen. Nach dem Sieg erhaltet ihr den Basisorden sowie TM 45 (Anziehung). Allerdings müsst ihr Bianka dazu ein zweites Mal ansprechen, da sie direkt nach dem Kampf erst mal „vergisst“, euch eure Preise auszuhändigen.

TEIL 5: BEGEISTERUNG ÜBER DEN VIERTEN ORDEN

Bevor ihr Dukatia City verlasst, stellt sicher, dass ihr im Blumenladen die Schiggykanne mitgenommen habt. Spaziert dann nach Norden aus der Stadt zur Route 35. Hier könnt ihr wilde Dittos finden, die sich in der Pension gut als „Joker“ eignen, da sie mit fast jedem beliebigen Pokémon gepaart werden können.

Im Norden der Route findet ihr den Nationalpark, wo jeden Dienstag, Donnerstag und Samstag ein Käferwettbewerb veranstaltet wird, bei dem es als Hauptpreis einen Entwicklungsstein zu gewinnen gibt. Wenn gerade der richtige Tag ist, dann nehmt ruhig teil! Ihr erhaltet 20 Parkbälle und dürft nur das erste Pokémon aus eurem Team mitnehmen. Im Gras trefft ihr diverse wilde Käfer-Pokémon. Immer wenn ihr eins gefangen habt, müsst ihr entscheiden, ob ihr das alte behaltet oder lieber das neue mitnehmt und dafür das alte freilasst. Am Ende gewinnt der Teilnehmer mit der höchsten Punktzahl. Diese errechnet sich aus Seltenheit und Level des gefangenen Pokémon.

Westlich des Nationalparks befindet sich der Poképthlon, wo ihr mit euren Pokémon an verschiedenen Minispielen teilnehmen könnt.

Östlich des Nationalparks (oder mit Zerschneider auch direkt von Route 35 aus zugänglich) findet ihr Route 36, wo ihr allerdings nicht weit kommt, da ein Mogelbaum den Weg blockiert. Begießt das Mogelbaum mit der Schiggykanne, damit es aktiv wird und euch angreift. Fangt es am besten ein, da dies im ganzen Spiel eure einzige Chance ist, ein Mogelbaum zu erhalten.

Nachdem das Mogelbaum aus dem Weg geräumt ist, bekommt ihr von den Leuten in der Umgebung die VM 6 (Zertrümmerer) und ein kleines Gewächshaus für Beeren. Euer Weg führt euch dann nach Norden auf Route 37. Linksherum geht es weiter nach Teak City, aber vorher könnt ihr auf dem rechten Pfad drei Aprikokos pflücken.

Teak City ist die Heimat vieler legendärer Pokémon. Früher standen hier zwei Türme, doch einer brannte vor vielen Jahren nieder. Betrete die Turmruine, die ihr im Nordwesten der Stadt findet, um dort neben Arenaleiter Jens auch euren Rivalen zu treffen.

KAMPF GEGEN DEN RIVALEN

Pokémon:
- Zubat (Lv. 20, Typ: Gift / Flug)
- Alpollo (Lv. 20, Typ: Geist / Gift)
- Magnetilo (Lv. 18, Typ: Elektro / Stahl)
- Starter (Lv. 22, 1. Weiterentwicklung)

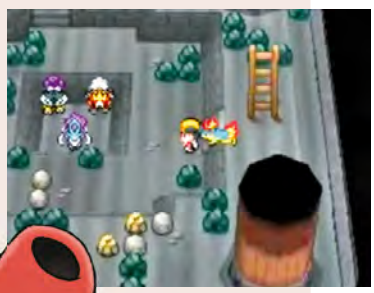
Nach dem Kampf gegen den Rivalen könnt ihr euch ins Untergeschoss begeben, wo ihr die drei legendären Pokémon Entei, Suicune und Raikou seht. Sie werden aufwachen und sofort verschwinden. Stattdessen taucht Jens' Freund Eusin auf, der euch ein wenig in die Hintergrundgeschichte der drei Legendäros einführt.

Jetzt, wo es in der Turmruine nichts interessantes mehr zu sehen gibt (die legendären Pokémon sind ja fortgelaufen), ist Jens zurück in seine Arena gekehrt. Ihr könnt es ihm gleichtun und versuchen, ihn zu besiegen. Der Weg zum Arenaleiter ist ein Pfad im Dunkeln. Wenn ihr daneben-tretet, landet ihr wieder am Eingang. Zwar leuchten zu Beginn einige Kerzen, die einen Teil des Weges enthüllen, doch nachdem ihr gegen die unterwegs lauernden Trainer gekämpft habt, erlöschen die Kerzen und ihr müsst den richtigen Weg aus dem Gedächtnis finden.

KAMPF GEGEN ARENALEITER JENS

Pokémon:
- Nebulak (Lv. 21, Typ: Geist / Gift)
- Alpollo (Lv. 21, Typ: Geist / Gift)
- Alpollo (Lv. 23, Typ: Geist / Gift)
- Gengar (Lv. 25, , Typ: Geist / Gift)

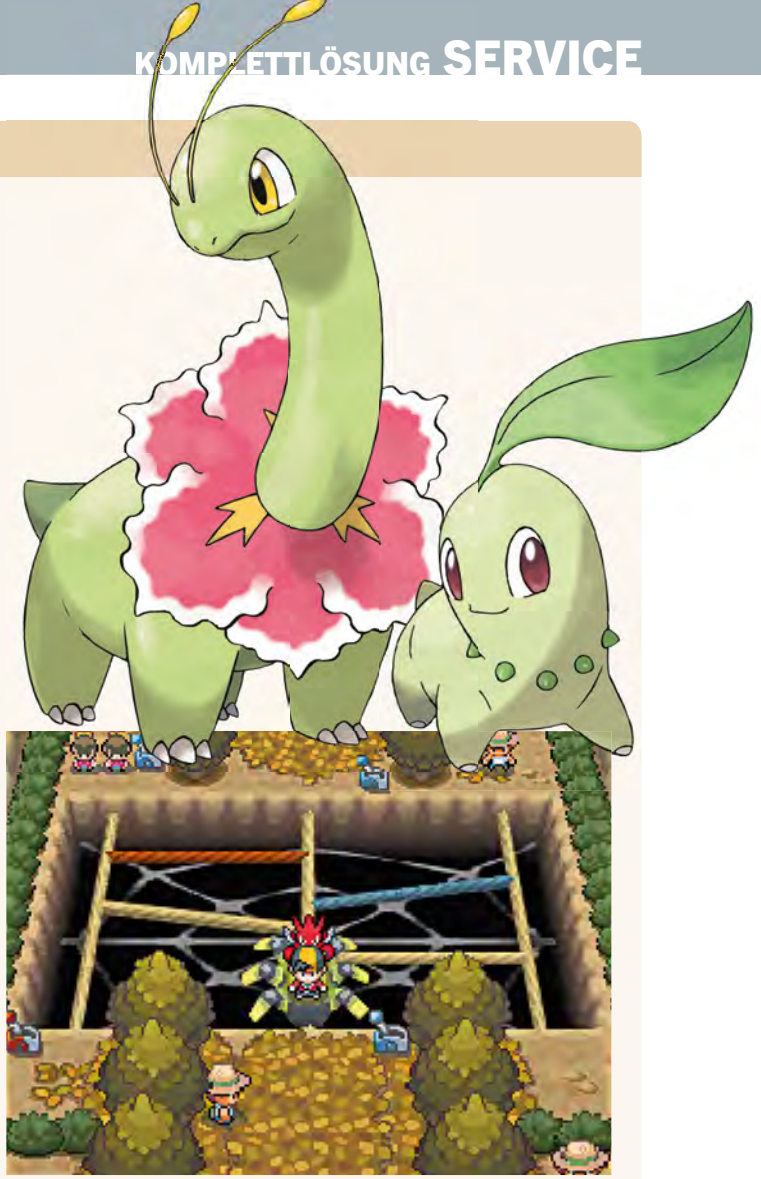
Schlagt hier Feuer mit Feuer, soll heißen: Setzt am besten selbst ein Geist-Pokémon ein, oder alternativ ein Unlicht-Pokémon. Nach dem Sieg erhaltet ihr den Phantom-Orden und TM 30 (Spukball).



TEIL 6: ÜBERS MEER

Bevor ihr Teak City verlasst, schaut zuerst im Theater in der Mitte der Stadt vorbei. Dort erwartet euch ein Rocket-Rüpel. Nachdem ihr ihn besiegt habt, erhaltet ihr VM 3 (Surfer).

Verlasst nun Teak City nach Westen, um auf Route 38 zu kommen. Sie enthält keine nennenswerten Besonderheiten und führt euch weiter zur Route 39. Dort findet ihr im Norden die Kuh-Muh-Farm. Im Stall trefft ihr auf ein krankes Miltank. Füttert es mit zehn Beeren, um es gesundzupflegen. Daraufhin erhaltet ihr zum Dank die TM 83 (Beerenkräfte).



Südlich endet Route 39 in Oliviana City. Ihr erhaltet dort die Profi-Angel von einem Angler beim Pokémon Center. Westlich der Stadt findet ihr die Kampfzone, wo ihr mit euren Pokémon an Turnieren aller Art teilnehmen könnt. Der einzige Kampf, der euch im Moment interessiert, ist jedoch zur Zeit noch nicht möglich, da – wie sollte es auch anders sein – Arenaleiterin Jasmin nicht in ihrer Arena ist. Betretet den Leuchtturm im Osten der Stadt und arbeitet euch nach oben. Im obersten Stockwerk findet ihr Jasmin zusammen mit einem Ampharos. Dieses große Elektro-Pokémon fungiert normalerweise als Leuchtfeuer, aber im Moment ist es krank. Die Medizin, durch die das Ampharos geheilt werden könnte, gibt es in der Apotheke in Anemonia City. Es fehlt nur noch jemand, der sich auf den Weg dorthin macht und sie abholt. Na, wer wird das wohl sein? Da ein ganze Menge Wasser zwischen Oliviana City und Anemonia City liegt, ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um einem Pokémon das Surfen beizubringen. Surft los in Richtung Süden über die Route 40 und 41, wo euch viele kampfbereite Trainer und Unmengen wilder Wasser-Pokémon erwarten. Auf Route 41 könnt ihr euch außerdem schon mal die Strudelinseln von außen ansehen, zum jetzigen Zeitpunkt habt ihr allerdings noch keinen zugang zu diesen. Surft stattdessen weiter nach Westen, um in Anemonia City an Land zu gehen.

Holt euch erst mal in der Apotheke die Medizin ab, denn dafür seid ihr ja überhaupt erst hergekommen! In dem Haus neben dem Pokémon Center erhaltet ihr ein Pottrott, auf das ihr eine Weile aufpassen müsst. Tragt es ein bisschen in Johto spazieren und bringt es dann irgendwann zurück. Wenn euch Pottrott dann mag, dürft ihr es behalten. Ein Tipp für Trainer, die mit einem unreinen Gewissen klarkommen: Wenn ihr euch nie mehr in dem Haus blicken lasst, dann könnt ihr das Pottrott sowieso behalten, egal ob es glücklich ist oder nicht!

Im Norden der Stadt trefft ihr Suicune, das allerdings sofort verschwindet, wenn ihr euch ihm nähert. Der Durchgang im Westen wird später zur Safarizone führen, aber für den Moment habt ihr dort noch nichts zu suchen.

Aber eine Arena gibt es, die sogar sofort zugänglich ist. Prima! Dann kämpfen wir doch gleich mal, wenn wir sowieso schon mal hier sind! In der Arena müsst ihr euch nach oben arbeiten, um dort den Wasserfall auszuschalten. Nachdem ihr auf diese Weise Hartwigs Dusche unterbrochen habt, wird dieser gegen euch kämpfen.

KAMPF GEGEN ARENALEITER HARTWIG

Pokémon:

- Rasaff (Lv. 29, Typ: Kampf)
- Quappo (Lv. 31, Typ: Wasser / Kampf)

Mit Psycho- oder Flug-Pokémon seid ihr bestens gewappnet. Gegen das Quappo kann außerdem ein Pflanzen-Pokémon hilfreich sein. Nach eurem Sieg gibt es den Faustorden und die TM 1 (Power-Punch).

TEIL 7: DAS METALL, AUS DEM DIE ORDEN SIND

Bevor ihr nun auf die Idee kommt, den weiten Weg nach Oliviana City zurückzusurfen, solltet ihr euch vielleicht lieber bei den Leuten in Anemonia City umhören. Vielleicht hat ja einer von den Passanten eine VM 2 (Fliegen) für euch.

Bringt die VM einem Flug-Pokémon bei und fliegt dann zurück nach Oliviana City. Dort angekommen stürmt ihr direkt wieder den Leuchtturm und übergebt die Medizin an Bianka. Diese wird in ihre Arena zurückkehren, sobald sie das Ampharos geheilt hat. Ihr könnt ihr folgen und sie zu einem Kampf herausfordern. Dabei gibt es erfreulicherweise keine Hindernisse im Inneren der Arena, die euch noch unnötigerweise aufhalten.

KAMPF GEGEN ARENALEITERIN BIANKA

Pokémon:

- Magnetilo (Lv. 30, Typ: Elektro / Stahl)
- Magnetilo (Lv. 30, Typ: Elektro / Stahl)
- Stahlos (Lv. 35, Typ: Stahl / Boden)

Feuer ist hier das beste Mittel. Wenn ihr also am Anfang des Spiels Feurigel gewählt habt, dann ist jetzt die Zeit gekommen, zu zeigen, was aus eurem kleinen Schützling inzwischen geworden ist. Habt ihr gewonnen, erhaltet ihr den Stahlorden und TM 23 (Eisenschweif).

TEIL 8: IMMER SCHÖN COOL BLEIBEN!

Als Nächstes müsst ihr zurück nach Teak City, vorzugsweise fliegend. Verlasst die Stadt nach Osten auf Route 42, wo euch ein Wanderer direkt VM 4 (Stärke) in die Hand drückt. Die Route 42 führt am Kesselberg vorbei, den ihr zum erfolgreichen Abschluss eures Abenteuers nicht unbedingt erforschen müsst. Optional könnt ihr aber eine kleine Erkundungstour einlegen. Neben ein paar netten Items findet ihr hier auch einen Karatemeister, der euch ein Rabauz überlässt. Vor dem mittleren Ausgang des Kesselbergs trefft ihr außerdem zum zweiten Mal auf Suicune, das allerdings wieder weglaufen wird, sobald es euch bemerkt.

Folgt ihr der Route 42 weiter nach Osten, kommt ihr in Mahagonia City an. Dort ist allerdings gerade nicht besonders viel los, nicht einmal die Arena dürft ihr betreten. Geht daher nach Norden zur Route 43. Wenn ihr zu viel Geld habt, dann könnt ihr dort durch das Kontrollhaus gehen, um schnell und bequem am See des Zorns anzukommen. Der Durchgang kostet allerdings 1.000 PokéDollar, die ihr euch auch sparen könnt, wenn ihr einfach außenherum geht. Dann müsst ihr zwar in Kauf nehmen, dass euch wilde Pokémon begegnen, aber das stört Pokémon-Sammler wie euch wohl kaum!

Mitten im See des Zorns schwimmt ein rotes Garados, das ihr besiegen oder einfangen könnt. Als Sammler solltet ihr natürlich Letzteres tun! Nachdem das Garados nicht mehr im See schwimmt, entdeckt ihr Siegfried am Ufer, der aber verschwindet, wenn ihr mit ihm redet wollt. Begebt euch zurück nach Mahagonia City und betretet den kleinen Laden. Dort bekommt ihr gerade noch mit, wie Siegfried und sein Dragoran eine geheime Falltür entdecken. Folgt Siegfried nach unten, um euch in einem Geheimquartier von Team Rocket wieder zu finden.

Schlagt euch nach links unten durch. Dabei solltet ihr wissen, dass die Snobilikat-Statuen einen Alarm auslösen, wenn ihr an ihnen vorbeigeht, was einen Kampf gegen zwei Rocket-Rüpel zur Folge hat. Auf den bunten Bodenplatten tauchen wilde Pokémon auf. Der Teleporter in der Nähe der Treppe führt zurück zum Ausgang, also passt auf, dass ihr ihn nicht aus Versehen betretet!

Eine Etage tiefer wartet Siegfried auf euch, um eure Pokémon zu heilen. Geht weiter nach Osten, um eine weitere Treppe hinabzusteigen. Im nächsten Stockwerk müsst ihr alle Rocket-Rüpel besiegen, um ein Passwort zu erhalten, außerdem findet ihr TM 49 (Übernahme). Die nächste Treppe ist im Nordosten. Im folgenden Stockwerk lauft ihr weiter nach Westen und wechselt erneut das Stockwerk. Dort seht ihr kurz euren Rivalen, der allerdings im Moment nicht kämpfen will. Öffnet mithilfe des Passwortes die Tür, um Zugang zum Büro von Team-Rocket-Vorstand Lambda zu erhalten.

KAMPF GEGEN ROCKET-VORSTAND LAMBDA

Pokémon:
- Zubat (Lv. 22, Typ: Gift / Flug)
- Smogon (Lv. 22, Typ: Gift)
- Rattikarl (Lv. 24, Typ: Normal)

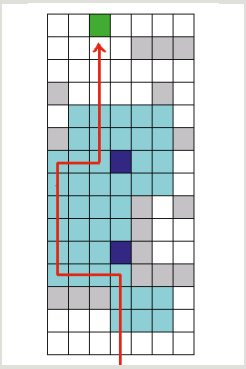
Nachdem ihr ihn besiegt habt, wird Lambda euch ein zweites Passwort verraten und anschließend das Weite suchen. Folgt seinem Kramurx, um den Weg zu einer schweren Eisentür zu finden. Nachdem ihr diese geöffnet und durchschritten habt, bekommt ihr es mit Team-Rocket-Vorstand Athena zu tun.

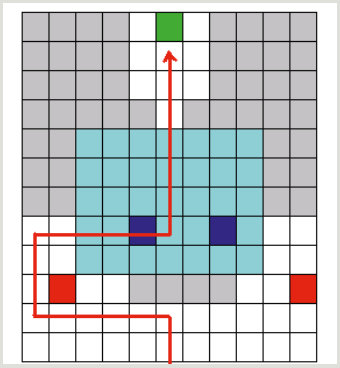
KAMPF GEGEN ROCKET-VORSTAND ATHENA

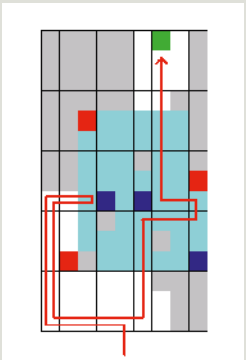
Pokémon:
- Arbok (Lv. 25, Typ: Gift)
- Duflor (Lv. 25, Typ: Pflanze / Gift)
- Kramurx (Lv. 27, Typ: Unlicht / Flug)

Habt ihr gewonnen, gibt das Team Rocket dieses Geheimquartier auf. Siegfried führt euch zu einem riesigen Generator, der nun noch gestoppt werden muss. Seinen Strom erhält der monströse Apparat von sechs Lektrobals. Ihr beschließt, dass die Elektro-Pokémon fair aufgeteilt werden und sich jeder von euch um drei von ihnen kümmert. Ihr könnt sie entweder besiegen oder sie einfangen, wie es euch lieber ist. Sobald der Generator nicht mehr läuft, schenkt euch Siegfried die VM 5 (Whirlpool). Nun ist in Mahagonia City wieder Frieden eingekehrt und der Weg in die Arena ist frei.

Die Arena ist ein eisiges Labyrinth. Der Boden ist so spiegelglatt, dass ihr mit jedem Schritt so weit rutscht, bis ihr irgendwo anstoßt. Die Eiswürfel sind beweglich und rutschen ebenfalls, wenn ihr sie anstoßt. Ihr müsst nun versuchen, so zu schliddern, dass ihr in jedem Raum die Tür erreicht und schließlich bei Arenaleiter Norbert ankommt. Wenn ihr gar nicht mehr weiterwisst, schaut einfach auf unsere Karten!







KAMPF GEGEN ARENALEITER NORBERT

Pokémon:
- Jurob (Lv. 30, Typ: Wasser)
- Jugong (Lv. 32, Typ: Wasser / Eis)
- Keifel (Lv. 34, Typ: Eis / Boden)

Gegen die beiden Seehunde schlagt ihr euch am besten mit Pflanzen- oder Elektro-Attacken, wobei ihr mit Pflanzen-Pokémon vorsichtig sein solltet, da diese sehr anfällig gegen Eis-Attacken sind. Dafür ist das Pflanzen-Pokémon aber eine gute Wahl gegen das Keifel. Alternativ tun es auch Feuer- oder Kampf-Attacken. Nach eurem Sieg erhaltet ihr den Eisorden und TM 7 (Hagelsturm).

TEIL 9: DRAGON QUEST

Sobald ihr die Arena wieder verlassen habt, bimmelt euer PokéCom. Professor Lind ist am Apparat und erzählt euch ganz aufgeregt, dass Team Rocket den Radioturm in Dukatia City besetzt hat. Ihr fliegt sofort hin, aber natürlich wird euch der Zugang verwehrt. Begebt euch daher in den Untergrund, denn dort gibt es oben rechts einen Fotografen, der ein Erinnerungsfoto von euch im Team-Rocket-Kostüm schießt. Was ihr bisher nur für eine Spielerei gehalten habt, ist nun Gold wert, denn da ihr das Team-Rocket-Kostüm anbehalten dürft, könnt ihr euch so in den Radioturm hineinschleichen!
Weit kommt ihr allerdings nicht, nur bis zur ersten Treppe. Dann taucht nämlich euer Rivale auf und enttarnt euch kurzerhand. Die Folge ist, dass ihr euch nun nicht mehr einfach an den Rocket-Rüpeln vorbeischleichen könnt, sondern mit jedem einzelnen von ihnen kämpfen müsst. Prügelt euch den Turm nach oben bis ins Büro von Rocket-Vorstand Lambda, der ein etwas einseitiges Team aufgebaut hat:

KAMPF GEGEN ROCKET-VORSTAND LAMBDA
Pokémon:
- Smogon (Lv. 30, Typ: Gift)
- Smogon (Lv. 30, Typ: Gift)
- Smogon (Lv. 30, Typ: Gift)
- Smogmog (Lv. 32, Typ: Gift)
- Smogon (Lv. 30, Typ: Gift)
- Smogon (Lv. 30, Typ: Gift)

Habt ihr diesen giftigen Typen besiegt, bekommt ihr von ihm einen Schlüssel, mit dem ihr die Tür im südlichen Bereich des Untergrunds öffnen könnt. Kaum seid ihr jedoch durch diese Tür gegangen, taucht auch euer Rivale wieder auf und fordert euch nun zum Kampf heraus.

KAMPF GEGEN DEN RIVALEN
Pokémon:
- Golbat (Lv. 30, Typ: Gift / Flug)
- Alpollo (Lv. 30, Typ: Geist / Gift)
- Magnetilo (Lv. 28, Typ: Elektro / Stahl)
- Sniebel (Lv. 32, Typ: Unlicht / Eis)
- Starter (Lv. 32, 2. Weiterentwicklung)

Nach dem Sieg gegen euren Rivalen seid ihr in einem Raum, in dem ihr mittels dreier bunter Schalter die Barrieren so öffnen und schließen könnt, wie ihr es braucht. Drückt zuerst den blauen, dann den roten und zuletzt den grünen Schalter, um den Weg zur Tür rechts unten begehbar zu machen. Ihr kommt in eine Art Lagerhalle, wo ihr die Rocket-Rüpel entweder bekämpfen oder euch im Schatten von großen Kisten an ihnen vorbeischleichen könnt. Dringt bis zur Mitte des Raumes vor, wo der von Team Rocket gefangen gehaltene Mr. Pokémon euch eine Schlüsselkarte zusteckt. Ein Aufzug, den ihr anschließend betreten könnt, transportiert euch überraschend ins Kaufhaus.
Lauft wieder zurück in den Radioturm, wo ihr dank der Schlüsselkarte nun die Tür im zweiten Stockwerk öffnen könnt. Ein Geschoss höher trefft ihr erneut auf Team-Rocket-Vorstand Lance.

KAMPF GEGEN ROCKET-VORSTAND LANCE
Pokémon:
- Golbat (Lv. 28, Typ: Gift / Flug)
- Smogmog (Lv. 33, Typ: Gift)

Auch ein weiteres Stockwerk höher habt ihr keine Ruhe, denn hier will euch Team-Rocket-Vorstand Athena zeigen, dass alles Bisherige nur Anfängerglück war.

KAMPF GEGEN ROCKET-VORSTAND ATHENA
Pokémon:
- Arbok (Lv. 32, Typ: Gift)
- Giflor (Lv. 32, Typ: Pflanze / Gift)
- Kramurx (Lv. 32, Typ: Unlicht / Flug)

Nach eurem Sieg könnt ihr einen Aufzug betreten, mit dem ihr bis in die Spitze des Radioturms fahren könnt. Dort oben wartet Team-Rocket-Vorstand Apollo auf euch.

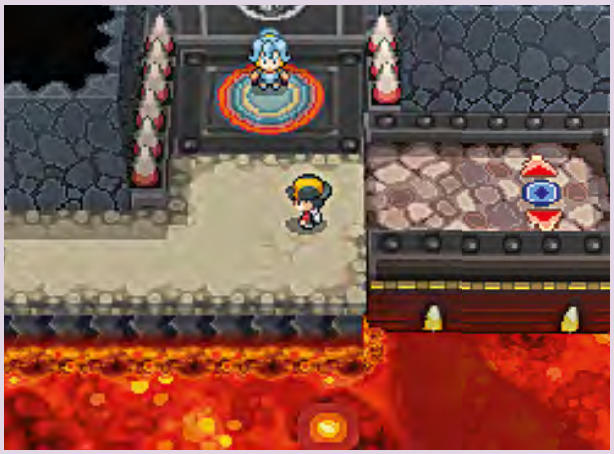
KAMPF GEGEN ROCKET-VORSTAND APOLLO
Pokémon:
- Hunduster (Lv. 35, Typ: Unlicht / Feuer)
- Smogon (Lv. 35, Typ: Gift)
- Hundemon (Lv. 38, Typ: Unlicht / Feuer)

Habt ihr Apollo bezwungen, ist der Radioturm befreit. Mr. Pokémon schenkt euch zum Dank die Regenbogenfeder (in **Heart Gold**) bzw. die Silberfeder (in **Soul Silver**), mit der ihr im Moment noch nichts anfangen könnt, die aber später noch wichtig für euch wird. Jetzt ist es aber erst mal eine bessere Idee, zurück nach Mahagonia City zu fliegen. Verlasst die Stadt nach Osten und betretet Route 44. Sie ist Aufenthaltsort mehrerer Trainer und führt zum Eispfad.

Der Eispfad ist von der Funktion her ungefähr mit der Arena von Mahagonia City zu vergleichen, nur deutlich größer. In einer kleinen, vereisten Sackgasse im Norden des ersten Stockwerks findet ihr VM 7 (Kaskade). Um sie zu erreichen, schliddert nach rechts, oben, links, unten, links, oben, rechts.
Im ersten Untergeschoss müsst ihr mittels Stärke die vier Felsbrocken in die vier Löcher schieben. Wenn ihr dabei einen Fehler macht, klettert einfach kurz die Leiter hinauf und wieder hinab, dann liegen alle Felsen wieder an ihrem ursprünglichen Platz. Sind die Steine in die Löcher einsortiert, springt hinterher und schliddert zur der Leiter in der Mitte des Raumes. Von dort aus ist es kein schwieriger Weg mehr bis zum Ausgang, der sich direkt am nördlichen Eingang von Ebenholz City befindet. Beim letzten Eisrätsel vor dem Ausgang müsst ihr den rechten Einstiegspunkt nehmen, um nach unten, nach links, nach rechts und schließlich noch einmal nach unten zu rutschen. Wenn ihr – aus welchen Gründen auch immer – noch mal zurück in den Eispfad wollt, rutscht für den Rückweg nach oben, links, unten, links, unten, rechts, oben, links, oben.

In Ebenholz City lebt der Attackenverlerner, der dafür sorgt, dass eure Pokémon bestimmte Attacken wieder vergessen. Nützlich, wenn ihr VMs wieder loswerden wollt, da diese nicht so einfach verlernt werden können. Außerdem findet ihr in Ebenholz City einen Mann, der eurem Starter eine spezielle Attacke beibringen kann: Je nach Pokémon entweder Fauna-Statue (Endivie), Lohekanone (Feurigel) oder Aquahaubitze (Karnimani).
Die Arena hat geöffnet, also nichts wie rein! Ihr findet euch bei kochenden Lavaseen wieder, die ihr mithilfe von schweren, beweglichen Plattformen überwinden könnt. Durch drei Bodenschalter lassen sich die Plattformen nach rechts oder links bewegen oder um 90 Grad drehen. Die verschiedenen Teleporter am Wegesrand

führen alle zurück zum Ausgang, falls ihr unterwegs das Bedürfnis verspürt, eure Pokémon noch mal schnell ins Pokémon Center zu bringen.
Arenaleiterin in Ebenholz City ist Sandra.



KAMPF GEGEN ARENALEITERIN SANDRA
Pokémon:
- Dragonir (Lv. 38, Typ: Drache)
- Dragonir (Lv. 38, Typ: Drache)
- Garados (Lv. 38, Typ: Wasser / Flug)
- Seedraking (Lv. 41, Typ: Wasser / Drache)

Das Garados setzt ihr idealerweise mit einer Elektro-Attacke schachmatt. Gegen die anderen Pokémon sind Eis-Attacken die beste Waffe.
Das Problem ist allerdings, dass Sandra euren Sieg nicht anerkennen möchte. Stattdessen stellt sie euch als zweite Aufgabe, dass ihr eine Prüfung in der Drachenhöhle bestehen müsst, die sich direkt hinter der Arena befindet. Da euch nichts anderes übrig bleibt, surft ihr also zur Drachenhöhle. Dort surft ihr am westlichen Ufer entlang in Richtung Süden und überquert mit Whirlpool den Strudel. Ihr kommt zum Hintereingang eines Schreins, in dem mehrere Mönche auf euch warten. Sprecht mit dem mittleren Mönch, um ein kleines Quiz zu starten. Die richtigen Antworten sind: 2 / 1 / 3 / 1 / 2 / 3 / 2.
Nachdem ihr die Fragen korrekt beantwortet habt, taucht Sandra auf und überreicht euch den wohlverdienten Drachenorden sowie TM 27 (Rückkehr).

TEIL 10: ICH WERDE POKÉMON-MEISTER

Nun fliegt ihr zurück in euer Heimatdorf, Neuborkia. Dort erhaltet ihr von Professor Lind als Anerkennung für eure acht Orden einen Meisterball sowie den Tipp, im Theater von Teak City vorbeizuschauen. Fliegt also nach Teak City und betretet das Theater, wo nun alle fünf Kimono-Girls auf der Bühne stehen und tanzen. Ihr könnt die Mädchen der Reihe nach ansprechen und herausfordern. Jede von ihnen wird mit einer anderen Entwicklung von Evoli an0treten. Insgesamt solltet ihr euch also auf jeweils ein Pokémon der Elemente Unlicht, Psycho, Feuer, Elektro und Wasser einstellen, jeweils auf Level 38.

Nachdem ihr die Kimono-Girls besiegt habt, dürft ihr euch ein legendäres Pokémon abholen. Wenn ihr Heart Gold spielt, könnt ihr direkt in Teak City bleiben und müsst nur zum Zinnturm im Nordosten der Stadt gehen. Als **Soul Silver**-Zocker müsst ihr nach Oliviana City oder Mahagonia City fliegen und von dort aus zu den Strudelinseln surfen.

DER WEG ZU HO-OH (Heart Gold)

Betretet den Zinnturm und steigt über die Leiter links oben in den ersten Stock. Geht nach Süden, um eine weitere Leiter zu finden. Bis jetzt war der Weg einfach, aber das hört jetzt auf! Springt über die rechte obere Sprungschanze. Springt weiter nach links (insgesamt vier Mal), Dann zurück nach rechts, insgesamt sechs Mal, wobei die vierte Sprungschanze von einem Balken überdeckt wird. Keine Sorge, ihr seid auf dem richtigen Weg, auch wenn es nicht sofort weitergeht! Geht einfach einen Schritt weiter nach oben oder unten und probiert es erneut, bis ihr die Sprungschanze gefunden habt. Steigt die nächste Leiter hinauf. Jetzt wird's richtig haarig! Kurz und schmerzlos: Hüpft nach links, unten, links, unten und zweimal nach links. Steigt die Leiter hinauf und weiter geht's: rechts, rechts, unten (direkt hinter dem Balken, leicht zu übersehen), links, unten, die linke Sprungschanze nach unten, jetzt die rechte Sprungschanze nach unten, noch drei weitere Male nach unten. Steigt die Leiter hinauf. Geht über die Hängebrücken zur nächsten Leiter und erklimmt auch diese. Geht nach oben, springt ein paar Mal nach rechts, ein paar Mal nach unten und betretet dann hier den Teleporter. Folgt stur allen weiteren Teleportern, die ihr nun erreicht, bis ihr zu einer Leiter kommt, die zur Turmspitze führt.

DER WEG ZU LUGIA (Soul Silver)

Surft zur rechten oberen der vier Inseln, der Eingang befindet sich an der südöstlichen Seite. Überwindet mit Whirlpool den Strudel, surft um die Insel herum und betretet die Höhle. Setzt Blitz ein, sonst könnt ihr hier nichts sehen. Springt den oberen der beiden Abhänge hinab und klettert die Leiter herunter. Folgt dem Pfad bis zu einer weiteren Leiter, die ihr ebenfalls hinabsteigt. Ihr stoßt auf einen Mann, der kontrolliert, ob ihr im Besitz der Silberfeder seid. Ist dies der Fall, könnt ihr eure Reise die Klippe hinab fortsetzen.

Welche Edition ihr auch spielt: Am Ziel angekommen, werdet ihr wieder auf die fünf Kimono-Girls treffen, die durch ihren Tanz ein legendäres Pokémon herbeirufen: Lugia in **Soul Silver** bzw. Ho-oh in **Heart Gold**.

Das legendäre Pokémon wird auf Level 45 sein. Ihr könnt es euch einfach machen und den Meisterball benutzen, den ihr gerade erhalten habt. Sinnvoller ist es aber, den Meisterball für den Fall der Fälle aufzubewahren und das Legendäro mit einem normalen Ball zu fangen. Dazu solltet ihr es so weit schwächen, bis seine Kraftpunkte im roten Bereich sind (Tipp: Attacke Trugschlag verwenden), außerdem solltet ihr es einschlafen lassen oder paralysieren. Und verliert nicht die Nerven, wenn das legendäre Pokémon einen Ball nach dem anderen abwehrt. Es ist normal, dass bei so einem Fangversuch 20 bis 30 Hyperbälle draufgehen.

Nachdem ihr Lugia bzw. Ho-oh gefangen habt, fliegt erneut nach Neuborkia. Nun dürft ihr endlich nach Osten surfen, auf Route 27 und in Richtung Kanto.

Ihr benötigt hier Surfer und Kaskade, um die Tohjo-Fälle zu überwinden. Unterwegs könnt ihr nebenbei einen Mondstein einsammeln. Anschließend erhaltet ihr in einem kleinen Haus die TM 37 (Sandsturm) von einer älteren Frau. Weiter führt euer Weg nach Osten zur Route 26, die eine Direktverbindung zur Siegesstraße im Norden darstellt.

Die Siegesstraße ist ein großes Höhlenlabyrinth, in dem man sich gut verlaufen kann. Nachdem ihr dem Pfad eine Weile lang gefolgt seid, überquert die Brücke und steigt die linke Treppe hinab. Lauft nach Norden, geht die Treppe hinauf und klettert die Leiter hoch. Geht nun nach Süden und steigt die nächsten drei Treppen nach oben. Erklimmt die nächste Leiter und lasst euch durch das Loch im Boden direkt wieder nach unten fallen. Lauft nach Norden und schiebt den Stein beiseite, um zu einer weiteren Leiter zu kommen. Springt hier nun nicht in das Loch, sondern geht nach Westen weiter. Ihr trefft auf zwei weitere Löcher, die zwar beide zur gleichen Leiter führen, aber wenn ihr das obere Loch wählt, könnt ihr zusätzlich ein Item abstauben. Steigt die Leiter wieder hinauf und geht nach Norden. An der nächsten Abzweigung wählt ihr den rechten Weg, der euch nach kurzem Fußmarsch zum Ziel bringt.

Kurz vor dem Ausgang der Siegesstraße werdet ihr allerdings noch einmal von eurem Rivalen aufgehalten.

KAMPF GEGEN DEN RIVALEN
Pokémon:
• Golbat (Lv. 36, Typ: Gift / Flug)
• Alpollo (Lv. 35, Typ: Geist / Gift)
• Magneton (Lv. 34, Typ: Elektro / Stahl)
• Sniebel (Lv. 34, Typ: Unlicht / Eis)
• Kadabra (Lv. 35, Typ: Psycho)
• Starter (Lv. 38, 2. Weiterentwicklung)
Bilder: alle, die mit <<Indigo-Plateau>> beginnen
Habt ihr den Rivalen besiegt, sind es nur noch wenige Schritte bis zum Indigo-Plateau. Dort solltet ihr zunächst im Pokémon Center eure Pokémon heilen. Ein weiterer Tipp: Gebt im PokéMarkt all euer Geld für Top-Tränke, Beleber und Ähnliches aus. Zum einen werdet ihr diese Items sowieso dringend nötig haben, zum anderen ist es auch für fortgeschrittene Spieler nicht ungewöhnlich, dass sie ein paar Niederlagen in der Top 4 einstecken müssen. In diesem Fall solltet ihr nicht resetten, sondern eure Niederlage akzeptieren, da eure Pokémon durch die vorangegangenen Kämpfe neue Erfahrungspunkte gesammelt haben, was eure Chance beim nächsten Versuch vergrößert. Nur geht durch die Niederlage die Hälfte eures Geldes verloren. Aber wo nichts ist, kann nichts verloren gehen, daher lohnt sich der Großeinkauf: Wenn ihr das Geld sowieso loswerden müsst, dann gebt es lieber für Items aus, anstatt es bei einer Niederlage ersatzlos zu verlieren!
Wenn ihr glaubt, dass ihr bereit seid, dann atmet einmal tief durch und schreitet durch die Tür, um die Top 4 herauszufordern.

KAMPF GEGEN TOP 4 WILLI
Pokémon:
• Xatu (Lv. 40, Typ: Psycho / Flug)
• Rossana (Lv. 41, Typ: Eis / Psycho)
• Kokowei (Lv. 41, Typ: Pflanze / Psycho)
• Lahmus (Lv. 41, Typ: Wasser / Psycho)
• Xatu (Lv. 42, Typ: Psycho / Flug)
Mit Geist- und Unlicht-Attacken sollte der Kampf für euch nicht allzu schwierig sein.

KAMPF GEGEN TOP 4 KOGA
Pokémon:
• Ariados (Lv. 40, Typ: Käfer / Gift)
• Omot (Lv. 41, Typ: Käfer / Gift)
• Forstellka (Lv. 43, Typ: Käfer / Stahl)
• Sleimok (Lv. 42, Typ: Gift)
• Iksbat (Lv. 44, Typ: Flug / Gift)
Gegen die meisten von Kogas Pokémon sind Feuer-Attacken äußerst effektiv. Lediglich Sleimok und Iksbat brauchen eine Spezialbehandlung durch einen Boden- oder Psycho-Angriff.

KAMPF GEGEN TOP VIER BRUNO
Pokémon:
• Kapoera (Lv. 42, Typ: Kampf)
• Kicklee (Lv. 42, Typ: Kampf)
• Nockchan (Lv. 42, Typ: Kampf)
• Onix (Lv. 43, Typ: Stein / Boden)
• Machomei (Lv. 46, Typ: Kampf)
Gegen die Kampf-Pokémon seid ihr mit Flug- oder Psycho-Attacken auf der sicheren Seite. Das Onix besiegt ihr am besten mit einem Angriff vom Typ Wasser oder Pflanze.

KAMPF GEGEN TOP VIER MELANIE
Pokémon:
• Nachtara (Lv. 42, Typ: Unlicht)
• Giflor (Lv. 42, Typ: Pflanze / Gift)
• Gengar (Lv. 45, Typ: Geist / Gift)
• Kramurx (Lv. 44, Typ: Unlicht / Flug)
• Hundemon (Lv. 47, Typ: Feuer / Unlicht)
Die Pokémon von Melanie sind zu vielfältig, um mit nur ein oder zwei Typen alle Eventualitäten zu „erschlagen". Nehmt am besten ein Kampf-Pokémon für das Nachtara und das Hundemon mit. Plant Eis-Attacken für Giflor und Kramurx ein. Für Gengar solltet ihr außerdem eine Psycho-Attacke in der Hinterhand haben.

KAMPF GEGEN CHAMP SIEGFRIED
Pokémon:
• Garados (Lv. 44, Typ: Wasser / Flug)
• Dragoran (Lv. 49, Typ: Drache / Flug)
• Dragoran (Lv. 49, Typ: Drache / Flug)
• Aerodactyl (Lv. 46, Typ: Stein / Flug)
• Glurak (Lv. 46, Typ: Drache / Flug)
• Dragoran (Lv. 50, Typ: Feuer / Flug)
Die drei Dragorans können Eis-Attacken nicht lange standhalten. Um die anderen drei Pokémon könnt ihr euch mit Elektro-Attacken kümmern.
Herzlichen Glückwunsch, ihr habt die Top 4 bezwungen und seht nun zum ersten Mal den Nachspann! Doch das Abenteuer ist erst zur Hälfte vorbei …

TEIL 11: ERSTE SCHRITTE IN KANTO

Beim nächsten Spielstart findet ihr euch in eurem Zimmer in Neuborkia wieder. Geht zu Professor Lind, um eine Fahrkarte für die M.S. Aqua zu erhalten. Das Schiff wird jeden Moment in Oliviana City ablegen, also fliegt schnell dort hin und geht an Bord!

Die Zeit auf der M.S. Aqua wird euch gut vertrieben. In einigen Kajüten könnt ihr Kämpfe gegen Passagiere und Matrosen absolvieren. Wenn ihr im Untergeschoss nach rechts gehen wollt, erhaltet ihr den Auftrag, einen Matrosen zu wecken. Ihr findet den Faulpelz in der Kajüte rechts vom Eingang. Nachdem ihr ihn aus den Federn geschmissen habt, fordert er euch zu einem Kampf heraus und tritt danach wieder zum Dienst an. Ihr könnt nun im Untergeschoss nach rechts durch gehen, um so zur Kapitänskajüte zu gelangen. Ein Mädchen, das ihr hier antrefft, will mit euch Verstecken spielen. Ihr findet es links im Untergeschoss in einer Ecke. Anschließend könnt ihr das Schiff verlassen und seid in Orania City angekommen.

Neben dem Pokémon-Fanclub, den ihr später noch braucht, befindet sich hier freilich auch eine Arena! Um hineinzukommen, benötigt ihr entweder Zerschneider oder Surfer. Der Arenaleiter heißt Major Bob und setzt Elektro-Pokémon ein. Vorher müsst ihr allerdings erst mal die Elektrosperre abstellen, was sich als ein kleines Glücksspiel herausstellt. In einem von den fünfzehn Mülleimern findet ihr einen Schalter, der eine der beiden Stromsperren abschaltet. Der zweite Schalter ist direkt daneben, nur wisst ihr nicht, in welcher Richtung. Probiert es einfach aus und wenn ihr danebengreift, dann müsst ihr eben auch den ersten Schalter noch mal finden.

KAMPF GEGEN ARENALEITER MAJOR BOB

Pokémon:
- Raichu (Lv. 51, Typ: Elektro)
- Lektrobal (Lv. 47, Typ: Elektro)
- Lektorbal (Lv. 47, Typ: Elektro)
- Magneton (Lv. 47, Typ: Elektro / Stahl)
- Elektek (Lv. 53, Typ: Elektro)

Mit Boden-Attacken richtet ihr den größten Schaden an. Nach eurem Sieg erhaltet ihr den Donnerorden und TM 34 (Schockwelle).

TEIL 12: ORDEN, ORDEN, NICHTS ALS ORDEN

Da im Osten ein Relaxo im Weg liegt, kommt ihr vorerst nur nach Norden weiter, zur Route 6. Die Route ist nicht allzu lang und bietet nicht viel Besonderes, abgesehen von der Tatsache, dass ihr im Norden nach Saffronia City kommt.

Den größten Platz in der Stadt nimmt das Firmengebäude der Silph Co. ein, das für seine gewaltige Größe erstaunlich nutzlos ist. Nachdem ihr später alle 16 Orden gesammelt und in der Kampfzone gewonnen habt, könnt ihr hier von Troy einen Hoenn-Starter (Geckarbor, Flemmli oder Hydropi) abgreifen. Ansonsten dürft ihr das Hochhaus getrost vergessen.

Interessant ist die Tatsache, dass es in Saffronia City gleich zwei Arenen gibt. Die linke von beiden ist das Kampf-Dojo. Hier könnt ihr später die bisherigen Arenaleiter zu einer Revanche herausfordern. Dazu müsst ihr jeden besiegten Arenaleiter zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort antreffen, um seine Telefonnummer zu erhalten. Dann müsst ihr den Arenaleiter zu einer anderen bestimmten Zeit anrufen, damit er sich ins Kampf-Dojo begibt, wo ihr ihn dann herausfordern könnt.

ÜBERSICHT ALLER ARENALEITER MIT FUNDORT UND ZEITFENSTER:

Arenaleiter	Fundort	Zeit (Treffen)	Zeit (Anruf)
Falk	Kaufhaus in Prismania City, 4. Stock	Montag	Samstag Morgen
Kai	Vertaniawald	Dienstag	Dienstag Nachmittag
Bianka	Kaufhaus in Dukatia City, 6. Stock	Täglich 12:00 - 16:00	Samstag Nachmittag
Jens	Vor dem Zinnturm	Montag / Dienstag	Dienstag Nacht
Hartwig	Seine Frau ansprechen	Immer	Mittwoch Nacht
Jasmin	Restaurant in Oliviana City	Täglich 13:00 - 14:00	Mittwoch Nachmittag
Norbert	See der Zorns (Westen)	Täglich 6:00 - 10:00	Montag Morgen
Sandra	Drachenhöhle	Täglich 6:00 - 10:00	Freitag Nacht
Rocko	Digdas Höhle	Täglich 12:00 - 15:00	Samstag Nacht
Misty	Route 25	Täglich 16:00 - 18:00	Mittwoch Morgen
Major Bob	Vor dem Kraftwerk	Täglich 9:00 - 12:00	Freitag Morgen
Erika	Am Brunnen in Prismania City	Samstag / Sonntag 15:00 - 17:00	Sonntag Morgen
Sabrina	Hafen in Oliviana City	Freitag	Sonntag Nachmittag
Janina	Eingang zur Siegesstraße	Täglich 16:00 - 18:00	Montag tagsüber
Pyro	Zinnoberinsel	Dienstag	Dienstag Nachmittag
Grün	In Alabastia fünf Pokémon von seiner Schwester massieren lassen	Täglich 15:00 - 16:00	Sonntag Nacht

Für den jetzigen Zeitpunkt ist aber erst mal die zweite Arena interessanter, die rechte von beiden! Hier residiert Sabrina mit ihren Psycho-Pokémon. Bevor ihr sie herausfordern könnt, müsst ihr aber erst ein Labyrinth aus Teleportern bewältigen. Unsere Karte wird euch dabei helfen.

D E L K	F E H I	N O D C
G H K J	Sabrina Ausgang L	N M F G
C B I J	A Eingang	O M B A

KAMPF GEGEN ARENALEITERIN SABRINA

Pokémon:
- Psiana (Lv. 53, Typ: Psycho)
- Pantimos (Lv. 53, Typ: Psycho)
- Simsala (Lv. 55, Typ: Psycho)

Setzt gegen die Psycho-Pokémon am besten Unlicht-, Geist- oder Käfer-Attacken ein. Nach eurem Sieg bekommt ihr den Sumpforden und TM 48 (Wertewechsel). Wenn ihr nun weiter nach Norden spaziert, kommt ihr zur Route 5, die nach Azuria City führt. Trotz vieler Häuser ist dort allerdings im Moment ziemlich wenig los und da zudem auch die Arena nicht besetzt ist, lenkt ihr eure Schritte weiter nach Norden und folgt den Routen 24 und 25. Am Ende der Route 25 wartet Suicune auf euch, das diesmal nicht flüchten wird, sondern sich bekämpfen lässt. Fangt es, wenn ihr könnt!

Danach ist von Arenaleiterin Misty aber immer noch keine Spur, geht daher nun von Azuria City aus nach Osten zu den Routen 9 und 10. Auf Route 10 müsst ihr ein Surfer-Pokémon besteigen und nach Süden surfen, um so zum Kraftwerk zu gelangen. Sprecht dort mit den Mitarbeitern, um zu erfahren, dass eine betriebsnotwendige Spule entwendet wurde. Lauft oder fliegt zurück nach Azuria City und betretet erneut die Arena, um dort überraschend von einem Rocket-Rüpel überrumpelt zu werden. Er wird flüchten und sich auf der Brücke auf Route 24 mitten zwischen einem Liebespärchen verstecken. Nachdem ihr ihn dort enttarnt und besiegt habt, wird er aufgeben. Geht nun zurück in die Arena und untersucht den Schwimmreifen links oben, darin werdet ihr die Spule finden. Bringt diese ins Kraftwerk, um dasselbe wieder zum Funktionieren zu bringen und dafür TM 57 (Ladestrahl) zu erhalten. Wenn ihr danach abermals die Arena aufsucht, wird Misty endlich anwesend und bereit für einen Kampf sein.

KAMPF GEGEN ARENALEITERIN MISTY

Pokémon:
- Entoron (Lv. 49, Typ: Wasser)
- Morlord (Lv. 49, Typ: Wasser / Boden)
- Lapras (Lv. 52, Typ: Wasser / Eis)
- Starmie (Lv. 54, Typ: Wasser / Psycho)

Elektro-Attacken sollten zu einem schnellen Erfolg führen. Nur Vorsicht bei dem Morlord: Es ist aufgrund seines zweiten Typs resistent gegen Elektro, bekämpft es daher lieber mit Pflanzen-Attacken! Nach eurem Sieg erhaltet ihr den Quellorden und TM 3 (Aquawelle).

Lauft nun erneut Route 9 und 10 entlang, aber surft diesmal nicht zum Kraftwerk, sondern folgt der Route 10 nach Süden, bis ihr ein Pokémon Center erreicht. Nachdem ihr euch dort gegebenenfalls geheilt habt, betretet den Felstunnel, der euch auf labyrinthartigen Pfaden bis nach Lavandia führt. Setzt idealerweise zuerst Blitz ein, um etwas sehen zu können. Steigt die erste Leiter hinab, die ihr seht, lauft anschließend nach oben rechts. Überseht nicht den waagrechten Pfad, der im Nordwesten beginnt und sehr leicht zu übersehen ist, er führt hinter den Steinen entlang. Ignoriert die erste Treppe und lauft weiter nach Westen zur zweiten Treppe. Steigt sie hinab und direkt im Anschluss eine andere Treppe wieder hinauf. Klettert die Leiter hinauf und geht nach rechts, hinter den Steinen kann man vorbeilaufen. Folgt dem Weg weiter nach Süden und Westen, bis ihr auf eine Leiter stoßt, die nach unten führt. Nachdem ihr sie hinabgestiegen seid, lauft nach Osten. Wenn ihr wollt, kraxelt den Felshang hinab, um ein paar Items zu finden. Lauft ansonsten nach Westen weiter und steigt die Leiter hinauf. Lauft nach Osten und ihr könnt den Ausgang schon erkennen. Noch weiter östlich könnt ihr allerdings vorher noch schnell TM 56 (Schleuder) abholen.

Zwischen dem Ausgang des Felstunnels und der Stadt Lavandia liegt außerdem TM 69 (Steinpolitur) rum, überseht sie nicht!

In Lavandia solltet ihr euch vor allem für den Radioturm rechts oben interessieren. Dieser lief lange Zeit nicht, weil ja das Kraftwerk ausgefallen war. Nun ist wieder Storm vorhanden, daher kann auch das Radio wieder „on air“ gehen. Zum Dank schenkt euch der Direktor das Radiomodul für Kanto, mit dem ihr unter anderem den Pokéflöten-Kanal empfangen könnt.

Nun müsst ihr zurück nach Saffronia City. Entweder fliegend oder indem ihr über Route 8 im Westen von Lavandia schlendert. Neben ein paar kampfbereiten Trainern und ein paar wilden Pokémon erwarten euch dort keine allzu großen Sensationen.

Von Saffronia City geht's dann wieder nach Westen weiter, über die extrem kurze Route 7, die euch nach Prismania City führt. Prismania City ist eine Großstadt wie Dukatia City in Johto. Ihr findet dort ein großes Kaufhaus und eine weitere Spielhalle, in der es als Preise sogar lebende Pokémon zu gewinnen gibt, unter anderem Porygon, das ihr nur hier und sonst nirgends bekommt. Ganz links oben in der Stadt liegt TM 67 (Aufbereitung) herum.

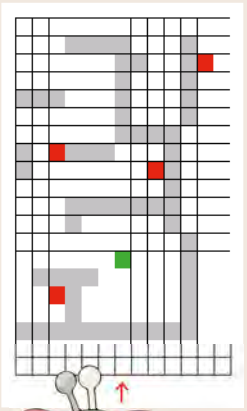
Die Arena findet ihr links unten in der Stadt, sie ist nur mit Zerschneider zu erreichen. Dass ihr schon vor dem Betreten der Arena einen kleinen Strauch zerfetzen müsst, wird euch gut auf den anstehenden Kampf einstimmen, denn Arenaleiterin Erika setzt Pflanzen-Pokémon ein.

KAMPF GEGEN ARENALEITERIN ERIKA

Pokémon:
- Papungha (Lv. 51, Typ: Pflanze / Flug)
- Tangela (Lv. 52, Typ: Pflanze)
- Sarzenia (Lv. 56, Typ: Pflanze / Gift)
- Blubella (Lv. 56, Typ: Pflanze)

Die Waffen eurer Wahl sollten Feuer- oder Eis-Attacken sein. Als Preis erhaltet ihr den Farborden und TM 19 (Gigasauger).

Weiter im Westen liegen die Routen 16 bis 18, der Fahrradweg. Radelt nach Süden, bis ihr in Fuchsania City ankommt. Hier findet ihr den Park der Freunde, in dem ihr eure Pokémon aus den alten Editionen für den Game Boy Advance in Empfang nehmen könnt. In der Arena müsst ihr ein Labyrinth aus unsichtbaren Wänden durchqueren und die richtige Arenaleiterin Janina finden. Sie ist diejenige, die genau in der Mitte steht.



Auf unserer Karte ist das komplette Labyrinth abgebildet. Die richtige Arenaleiterin ist in Grün dargestellt. Die anderen seht ihr in Rot.

KAMPF GEGEN ARENALEITERIN JANINA

Pokémon:
- Iksbat (Lv. 47, Typ: Flug / Gift)
- Smogmog (Lv. 44, Typ: Gift)
- Ariados (Lv. 47, Typ: Käfer / Gift)
- Ariados (Lv. 47, Typ: Käfer / Gift)
- Omot (Lv. 50, Typ: Käfer / Gift)

Diese giftigen Gesellen kann man mit Boden- oder Psycho-Attacken besiegen. Vorsicht bei den Käfer-/Gift-Pokémon: Eure Psycho-Pokémon sind anfällig gegen die Käfer-Attacken! Nach eurem Sieg erhaltet ihr den Seelenorden und TM 84 (Gifthieb).

JOYSTICK HEROES

Jetzt wird's ernst: Wir suchen die verrücktesten und talentiertesten Nintendo-Spieler der Republik!

Joystick Heroes ist ein Kultfilm aus den Achtzigern, in dem ein videospielverrückter Junge nach Los Angeles reist. Dort will er unbedingt an einem Wettbewerb teilnehmen, wo der beste Nintendo-Spieler aller Zeiten ermittelt wird. Und genau dieser Siegeswille ist jetzt auch hier gefragt! Wir suchen die besten Joystick Heroes – also Leser, die abartig-geniale Dinge vollbringen können, egal wie schräg sie sind. Ihr könnt die **Mario**-Melodie auf einer Trompete nachspielen? Ihr seid bei **Mario Kart Wii** an die Spitze der Weltrangliste geflitzt? Ihr habt es geschafft, **Super Probotector** ohne Lebensverlust durchzuzocken? Dann müsst ihr unbedingt mitmachen! Die einzige Bedingung lautet: Euer Talent muss irgendetwas mit Nintendo zu tun haben und ihr müsst es (schriftlich oder in Form eines Videos) beweisen können. In der nächsten N-ZONE küren wir die besten von der Redaktions-Jury ermittelten Helden mit einem Ehrenplatz hier im Spielerforum! Wer sich noch nicht sicher ist, mit welcher Idee er teilnehmen soll, darf sich von den drei auf dieser Seite abgedruckten Beispielen gerne inspirieren lassen. Schickt eure Verrücktheiten bis zum 25. März einfach per Mail an redaktion@n-zone.de (Betreff „Joystick Heroes") oder per Brief an Computec Media, Redaktion N-ZONE, Kennwort Joystick Heroes, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Dieser kultige, inhaltlich bisweilen käsige Film von 1989 ist der Namenspate für unsere N-ZONE-Leseraktion.

Andy Pantermarakis, 20 Jahre, ist der Held der Saiten: Er kann Songs aus der **Zelda**-Serie auf der Gitarre als hart rockendes Medley spielen!

Christian Leuenberg, 28 Jahre, fährt mit verbundenen Augen die Regenbogenstrecke in **Super Mario Kart** auf dem SNES, seine jugendlichen Erfolge im echten Kart scheinen also nicht völlig für die Katz gewesen zu sein.

Peter Pfeifer, 28 Jahre, hat schon als Kind **Super Mario Land** auf dem Kopf durchgespielt. Und er ist heiß darauf, es nochmal zu tun!

UPDATE: NINTENDO-SUPER-FAN 2010

Kurz nach Redaktionsschluss der letzten N-ZONE erreichten uns noch zwei weitere Einsendungen für die Leser-Aktion „Wer wird Nintendo-Super-Fan 2010?". Wir gratulieren Christian Detje aus Elsfleth zu 14 richtigen Antworten und Christopher Betz aus Schlüchtern zu 12 Treffern. In der Gesamtstatistik lag Daniel Busch insgesamt 13-mal richtig, Andi Hammerl und Dominik Beckhaus jeweils siebenmal. Dankeschön allen Teilnehmern fürs Mitmachen! Vielleicht lest ihr in einem Jahr euren eigenen Namen in dieser Rubrik, wenn der Nintendo-Super-Fan 2011 gesucht wird?

MISSION: POKÉDEX

Am 26. März kommen die **HeartGold**- und **SoulSilver**-Editionen in den Handel – und wir suchen den schnellsten **Pokémon**-Sammler Deutschlands! Der Auftrag ist ganz einfach: Sammelt so viele Pokédex-Einträge wie möglich – Stichtag ist der 15. April 2010. Schickt uns an diesem Tag bis spätestens 23.59 Uhr eine E-Mail an redaktion@n-zone.de, nennt darin die Anzahl der gefangenen Pokémon und fügt ein Beweisfoto bei (mit der Digitalkamera abfilmen genügt). Es darf aber nur eine deutsche Version von **HeartGold & SoulSilver** benutzt werden, keine Japanfassung, sonst haben Import-Zocker einen zu großen Vorteil! Dem Sieger spendiert Stephan, der Pokémon-Experte unserer Redaktion, ein japanisches Celebi. Dieses seltene Pokémon wurde bisher noch nicht in Deutschland verteilt und ist deshalb für viele Spieler das letzte Pokémon, das zum vollständigen Pokédex fehlt!

N-ZONE WETTET, DASS ...?

powered by: SEGA

DIE LETZTE WETTE:

Sage und schreibe 36 Leser schafften das Kunststück, ein beliebiges Nintendo-Spiel mit D-Mark-Aufkleber in die Kameralinsen zu halten, während ein GameCube-GBA-Linkkabel auf ihrer Schulter lag und im Hintergrund der Wii-Glückstagskanal lief. Gratulation an Alexander Schönbeck, Antonia Huschebeck, Bernd Marquard, Bernhard Bemerl, Cedric Browatzki, Conny Pförtner, Daniel Busch, Daniel Grote, Daniel Hammerl, Dirk (den Nachnamen hat er uns verschwiegen), Dominic Kleinknecht, Emanuel Schedl, Felix und Friederike (ebenfalls ohne Nachnamen), Ingo Braun, Jacek Wiercimok, Jan-Christopher Schmidt, Janine Rentzsch, Johannes Bremer, Julian Handschuh, Kai Wörner, Susann Elker, Konrad und Ines Schwäbisch, Mathias Braun, Michael Fritzmann, Moritz Kuhlmay, Pascal Krummenauer, Patrick Ausländerer, Patrick Lehnisch, Patrick Westermann, Richard Heitmann, Robert Heilbronner, Sebastian und Sophia Lahs, Sebastian Wimmer, Thomas Noschka, Tim Beutell und Tobias Braner. Jetzt müssen wir erst mal tief Luft holen!

DIE WETT-EINLÖSUNG:

Weil Christoph es nicht glauben konnte, dass unsere Leser ihre Spielverpackungen mit D-Mark-Preisaufdruck hüten wie einen Schatz, musste er einen Screenshot anfertigen, der ihn mit 120 Powersternen auf dem Schlossdach von **Super Mario 64** zeigt. Voilà, hier ist er:

DIE AKTUELLE WETTE:

Unser **Pokémon**-Kenner Stephan Gerner wettet, dass es keine drei Leser gibt, die folgende Aufgaben erfüllen:

1. **Ihr lasst euch fotografieren, wie ihr am Morgen des Erscheinungstags von Pokémon HeartGold & SoulSilver vor dem Laden steht. Falls ihr keine Schul-/Semesterferien oder Urlaub habt, gilt auch ein Foto, das am Wochenende entstand. Auf dem Bild darf aber noch keine Mittagssonne scheinen!**
2. **Auf dem Foto ist noch ein Freund abgebildet, mit dem ihr via Game-Boy-Linkkabel Pokémon tauscht. Es müssen zwei graue Uralt-Game-Boys zu sehen sein, keine neueren Modelle!**
3. **Einer von euch trägt dabei ein T-Shirt von einem beliebigen Pokémon-Day-Event.**

Falls sich Stephan irrt und drei Leser die oben genannten Ziele schaffen, verpflichtet er sich, in der nächsten N-ZONE einen vollständigen (!) Pokédex vorzuweisen.

DIE PREISE:

Unter allen Lesern, die die Wettbedingungen erfüllen, verlosen wir drei aktuelle Sega-Spiele. Schickt uns eure Beweisfotos bis zum 26. März 2010 als Mail an redaktion@n-zone.de!

LESERZITATE

Miyamoto ist aus Gamer-Sicht leider schon seit längerer Zeit nicht mehr der geniale und innovative Spieledesigner, der er auf den früheren Nintendo-Konsolen war. Er ist sicherlich einer der größten Spieledesigner aller Zeiten (wenn nicht sogar der größte überhaupt), was er aber den Spielen auf früheren Nintendo-Konsolen verdankt. Bei dem gegenwärtigen Kurs von Nintendo stimmt mich die Ankündigung eines neuen Miyamoto-Spiels deshalb weder neugierig noch optimistisch wie in den guten, alten SNES-Zeiten. Es gibt heutzutage mindestens ein Dutzend Spieleentwickler, denen ich spontan eher zutrauen würde, ein neues Meisterwerk zu designen als dem Miyamoto von heute.
NYLS

Ein **Donkey Kong Country 4** wäre echt genial, aber nicht für WiiWare, sondern entweder als vollwertiges Wii- oder Nintendo-DS-Spiel. **Donkey Kong 64 DS** klingt gar nicht mal so unwahrscheinlich. Schließlich gab es auch ein Remake von **Rayman** und **Super Mario 64**. Nintendo hat so viel Kohle und trotzdem wurde noch immer kein neues **Donkey Kong**-Jump&Run angekündigt. Ich spiele gerne **Mario**-Spiele, aber anstatt eines **Super Mario Galaxy 2** hätte ich mir trotzdem ein neues **Donkey Kong**-Abenteuer in 3D gewünscht.
KRAXE

Was fällt den Leuten von Sega ein, das neue **Sonic the Hedgehog** als Episoden-Jump&Run für WiiWare zu verhunzen? Ey, Männer, das nervt einfach! Wenn ich zum Metzger gehe, bezahle ich für die Verpackung meiner Leberwurst ja auch keinen Aufpreis! Da lobe ich mir den Ansatz von **Mega Man 10**: Einmal zehn Euro gelöhnt, schon bekomme ich alles, was ich zum 100%igen Durchspielen brauche!
BERND BÜTTNER

Ich bedanke mich recht herzlich für das N-ZONE-Wertungsarchiv auf www.n-zone.de. Finde ich gut, dass User-Anliegen umgesetzt werden.
RASER04

Es wäre toll, wenn wir eine bahnbrechende Neuerung im ewig gleichen Spielkonzept der **Pokémon**-Reihe präsentiert bekämen. Allerdings sollte man da nicht zu viel hoffen, aber möglich ist bekanntlich alles.
N-ZOCKER

Unsere Fotomontage skizziert mit einem Augenzwinkern, dass es manche Hersteller mit ihren Wii-Umsetzungen etwas übertreiben. Kommen tatsächlich irgendwann **Lothar Matthäus Super Soccer** (ursprünglich SNES) und **Donkey Kong** (ursprünglich NES und Spielautomat) als Wii-Make? Natürlich alles Quatsch!

BLOSS KEINE Wii-MAKES MEHR!

Hallo,
ich habe mittlerweile die Nase voll von Wii-Makes, vor allem von Spielen, die bereits auf dem GameCube herauskamen. Ich meine, die Wii frisst doch anstandslos GameCube-Discs. Also was soll der Blödsinn? Das ist alles nur Geldmacherei. Die GameCube-Versionen krieg ich doch meist viel billiger als die Wii-Versionen.

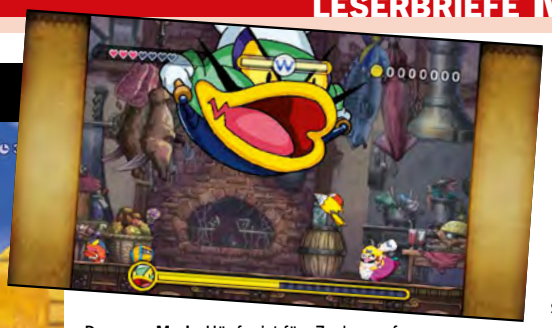
N-ZONE: Du greifst einen interessanten Gedanken auf: Ist es sinnvoll, frühere GameCube-Abenteuer neu aufzulegen? Wir meinen: prinzipiell ja. Denn einerseits wissen viele Kunden möglicherweise gar nicht, dass die Wii abwärtskompatibel ist, andererseits sind manche Wii-Makes auch technisch verbessert, beispielsweise Pikmin, Donkey Kong Jungle Beat oder Mario Power Tennis. Doch es gibt bekanntlich auch Ausnahmen …

Im Fall von den **Resident Evil** lohnt sich die Neuanschaffung doch kein Stück. Nicht mal wegen der Steuerung. Die ist doch genauso idiotisch geblieben, wie sie schon auf dem GameCube war.

N-ZONE: Jetzt sprichst du direkte 1:1-Portierungen an. Hier stimmen wir dir zu: So was braucht's einfach nicht. Wenn sich keine Vorteile ergeben – beispielsweise durch zusätzliche Levels oder eine Wii-optimierte Steuerung – ziehen wir die Originalversion eindeutig vor, schon allein aus purer Sammelleidenschaft.

Statt die alten Teile immer und immer wieder auf die nächste Konsole zu portieren, könnte Capcom mal zusehen, dass sie es schaffen, **Resident Evil 5** auf der Wii umzusetzen. Dann sollen sie die Grafik halt ein bisschen runterschrauben. Nachdem ich **Resident Evil 4** mit seiner geschmeidigen Steuerung auf der Wii gezockt habe, fühlte ich mich bei **Resident Evil 5** auf der Xbox 360 ins letzte Jahrtausend zurückgebeamt. Mit dem Analogstick zielen zu müssen, ist total doof und dauert viel zu lange. Da lob ich mir die Sensor-Steuerung der Wii. Und die Tasten für die Quicktime-Events sind besch…eiden gewählt. Auf der Wii-FB A und B gleichzeitig zu drücken, funktioniert einwandfrei, da eine Taste oben und die andere unten ist. A und B auf dem Xbox-Controller gleichzeitig zu drücken, geht sehr schwer, da beide Tasten nebeneinander liegen. Man muss immer umgreifen, und bis man das gemacht hat, ist man meist schon tot. Das konnte ich auf dem GameCube schon nicht. Also, Capcom, wenn ihr wieder mal ein **Resident Evil** auf die Wii bringen wollt, dann soll es gefälligst **Resi 5** sein (!) und nicht die Vorgänger, die wir alle schon als GC-Discs zu Hause haben!
Ich hoffe, ihr seht das genauso.
MELANIE MAUSHART

N-ZONE: Wir hören immer wieder, dass viele Core-Spieler mit der Steuerung via Wii-Gesten nicht zufrieden sind. Du behauptest das Gegenteil – ein interessanter Kontrast. Leider belegen die Verkaufszahlen, dass es sich in vielen Fällen nicht lohnt, Ab-18-Spiele für Wii zu veröffentlichen. Die Hersteller fahren entweder Verluste ein oder erzielen nur einen sehr geringen Gewinn – da sind die Entwickler-Ressourcen offenbar besser in leicht realisierbare 1:1-Umsetzungen investiert. Bedenke, dass eine 1:1-Portierung von Resident Evil 1 fast nichts kostet, da das GameCube-Spiel von einst ohne Weiteres auf die Wii portierbar ist. Denn die Wii ist technisch kaum mehr als ein aufgemotzter GameCube. Würde Capcom aber Resident Evil 5 portieren wollen, dann müsste ALLES von Grund auf neu gemacht werden. Das ist in Zeiten der Finanzkrise ein großes Risiko!



Der neue **Mario**-Hüpfer ist fürs Zocken auf Breitbildfernsehern ausgelegt. Spielt man **New Super Mario Bros. Wii** auf einer 4:3-Mattscheibe, trüben schwarze Balken das Bild. Bei **Wario Land** war's umgekehrt: Es war für 4:3-Fernseher ausgelegt und hatte dafür Balken am linken und rechten Bildschirmrand.

BILD MIT BALKEN

Ich besitze das Spiel **New Super Mario Bros. Wii**. Diesbezüglich ist mir Folgendes aufgefallen: Die Wii ist bei mir zu Hause an einen Röhrenfernseher angeschlossen. Da dieses Gerät kein 16:9-Fernseher ist, habe ich im Wii-Menü das Format 4:3 ausgewählt. Wenn ich aber nun das Spiel **New Super Mario Bros. Wii** spielen möchte, erscheinen schon beim Titelbildschirm oben und unten schwarze Balken. Befindet man sich anschließend im Menü des Spiels, sind die Balken nicht mehr zu sehen. Sobald jedoch die Weltkarten auf dem Bildschirm erscheinen, sind die schwarzen Balken wieder da. Auch in jedem Level wird das Bild in 16:9 dargestellt, das heißt, auch hier sind oben und unten die schwarzen Balken zu sehen. Sowohl im Menü des Fernsehers als auch im Menü der Wii ist der 4:3-Modus ausgewählt. Warum wird dann das Spiel **New Super Mario Bros. Wii** nicht im 4:3-, sondern im 16:9-Format dargestellt?

OLIVER BÖHM

N-ZONE: Wir haben recherchiert: Des Rätsels Lösung ist genauso simpel wie verblüffend. Es gibt keinen 4:3-Modus! Um New Super Mario Bros. Wii „vollwertig" zu genießen, ist die Anschaffung eines zeitgemäßen 16:9-Fernsehers unumgänglich. Bei Wario Land: The Shake Dimension und Mario Party 9 war der 4:3-Modus noch als Standard definiert – auf einer Breitbildglotze wurden lediglich bunte Balken am linken und rechten Bildschirmrand hinzugefügt.

MONSTERJÄGER

Hallo, liebes N-Zone-Team!
Ich lese schon länger euer Magazin und bin sehr zufrieden. Aber der Grund, warum ich euch schreibe, sind einige Fragen:
Warum bietet ihr denn nicht mehr das N-ZONE-Abo mit DVDs an?

N-ZONE: Genau genommen gab es nie eine DVD-Version von N-ZONE. Man hatte lediglich die Möglichkeit, exklusiv im Abo monatlich eine DVD zu beziehen. Der Aufwand, diese DVD zu erstellen (inklusive USK-Prüfung, Mastering usw.) stand jedoch in keinem gesunden Verhältnis zu den Erlösen. Um die Wirtschaftlichkeit von N-ZONE, dem nach wie vor einzigen monatlichen Nintendo-Magazin, zu erhöhen, wurde diese DVD-Abo-Variante eingestellt. Dafür erhielten die Abonnenten nun ein paar kleinere Goodies und zahlen künftig natürlich auch den reduzierten Preis. Die freigewordene Zeit wird in die Erstellung des Heftes investiert – außerdem gibt es zu den beliebtesten Nintendo-Spielen auch weiterhin tagesaktuelle Videos. Diese findet ihr kostenlos auf www.n-zone.de – so hat jeder Leser die Möglichkeit, sich diese anzusehen. Der neue Online-Stempel im Heft verrät euch jeweils, wenn es zu einem bestimmten Thema zusätzliche Bilder oder Videos im Netz gibt.

Wird es bald einen (größeren) Test zu den Wii-Ladestationen im Vergleich geben, da es ja nun einige neue (mit Induktion) gibt. Und erklärt ihr mir bitte, wie die Induktionsladestationen funktionieren?

N-ZONE: Wir könnten dich jetzt mit einer physikalischen Erklärung des Begriffs „Induktion" langweilen – oder dir einfach sagen, wie eine Induktionsladestation funktioniert: Im Gegensatz zu einer herkömmlichen Akkutankschale werden hier keine Kabel benötigt, die zur Batterie in der Wii-Fernbedienung führen. Stattdessen legt man die Wii-Fernbedienung einfach in eine Mulde – der Ladevorgang geht dann mittels Elektromagnetismus vonstatten. Neue Modelle stellen wir euch jeweils in der Magazin-Rubrik vor, sobald diese in der Redaktion eintreffen. Es gibt mittlerweile sogar eine Induktionsladestation für den DSi, allerdings ist dazu das Entfernen des Akkus erforderlich. Der Hersteller SpeedLink verspricht übrigens acht Stunden Betriebszeit. Das ist allerdings weniger, als der Standard-Akku bietet.

Gibt es neue Infos zu **Monster Hunter Tri**? Ich habe etwas von Wii-Speak- und Classic-Controller-Unterstützung gehört. Es kursieren auch Gerüchte über zwei Bundles: Classic Controller Pro + **Monster Hunter Tri** oder Classic Controller Pro + WiiSpeak + **Monster Hunter Tri**. Angeblich soll auch der Online-Modus kostenlos sein und dafür aber kostenpflichtige Zusatz-Downloads entstehen. Aber wie gesagt, alles nur Gerüchte. Wisst ihr etwas Neues? Ich denke, das wird DAS Spiel 2010.

BENEDICT THIM

N-ZONE: Ja, es gibt neue Infos! Monsterjäger Christian Schönlein, der Rollenspielexperte der Redaktion, hat in seiner Vorschau auf Seite 26 neue Fakten zusammengetragen. Es stimmt übrigens: Monster Hunter Tri wird in drei Versionen angeboten: ganz regulär (ca. 50 Euro), mit Classic Controller Pro (ca. 60 Euro) oder zusätzlich mit WiiSpeak-Mikrofon (ca. 70 Euro).

Die **Monster Hunter Tri** Limited Edition enthält alles für den optimalen Online-Zock. Der Preis: stolze 70 Euro.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN:
Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

UNNÜTZES GEFUCHTEL?

Fuchtelst du noch oder spielst du schon? Eine Debatte über die perfekte Wii-Steuerung.

Christoph: Mein bislang größter Hassmoment mit der Wii: Beim Zocken der Minispielsammlung **Alles Gute zum Geburtstag!** muss ich konstant die Fernbedienung schwingen – das nervt, ist so spannend wie ein Vorstellungsgespräch beim Katasteramt und verursacht bestimmt irgendwann Schüttelfrost. Wann bist du eigentlich zuletzt in Konflikt mit der Bewegungssteuerung geraten?

Thomas: Ein aktuelles Beispiel, wann ich mir zuletzt in einem Spiel eine Alternative zur Bewegungssteuerung gewünscht habe, ist **Silent Hill: Shattered Memories**. Wie ich in meinem Test dazu auch geschrieben habe, ist die Steuerung sehr gelungen und fühlt sich super an, doch nach einigen Stunden Spielzeit war der Wow-Effekt verflogen und ich hätte mir oftmals gewünscht, Monster per Button-Druck statt durch Bewegungen abschütteln zu können. **Shattered Memories** funktioniert auf der PSP und der PS2 ja auch mit gewöhnlicher Steuerung, aber warum hat man diese Option nicht auch auf der Wii?

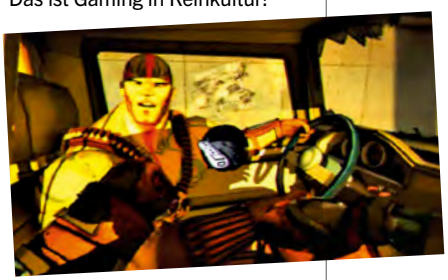
Christoph: Du sprichst mir aus der Seele! Wer **Mario Kart Wii** mit dem bescheuerten Wii-Wheel zocken möchte, *kann* das tun. Bei vielen anderen Spielen werde ich zum Fuchteln gezwungen. Das ist doch Mist! Sowieso ist diese ganze Schüttelei doch längst kein Verkaufsargument mehr bei Wii-Spielen, wobei man natürlich eingestehen muss, dass einige Genres ohne Bewegungskontrolle nie existieren würden. Man stelle sich nur **Wii Play** vor: Würde man das mit Tasten zocken wollen? Ich finde: nö – abgesehen vom Panzer-Minispiel.

Thomas: Die Bewegungssteuerung ist eine tolle Innovation, mit der Nintendo die Spielewelt in den letzten Jahren bereichert hat. Es gibt für die Wii zig Spiele, die damit hervorragend funktionieren – problematisch ist's nur, wenn es keine alternative Steuerung gibt oder die Bewegungssteuerung (wie oft bei Konvertierungen der Fall) krampfhaft in ein Spiel integriert wurde. Fällt dir auf Anhieb ein Spiel ein, bei dem du eine „normale" Steuerung als Alternative vermisst hast?

Christoph: Freilich – und zwar jedes Spiel, das mich beim Türenöffnen zu einer Geste zwingt! Beispiel: **Agatha Christie**. Dass ich bei diesem interaktiven Wii-Groschenroman jedes Mal meine Hand verrenken muss, bis Sehnen fast reißen, ist nicht nur unnötig, sondern auch spaßfrei. Aber macht's der DS besser? Jeder, der zum Turbostart in **Diddy Kong Racing DS** auf dem Touchscreen hin und her gestreift ist, weiß, was ich meine … Was wollen die Hersteller mit diesem Fuchtel- und Rubbelzwang bezwecken?

Thomas: Die „neuen" Möglichkeiten nutzen und auf keinen Fall weniger als die Konkurrenz bieten! So könnte man es zumindest annehmen. Doch dass dieses Denken nicht immer dem Spielspaß zugute kommt, ist kaum verwunderlich. Auf dem DS finde ich die Problematik mit der zwanghaften Unterstützung der Steuerungsfeatures weniger ausgeprägt als auf der Wii. Spannend wird's für mich mit der nächsten Konsolengeneration, wenn Nintendo den Wii-Nachfolger ins Rennen schickt. Ein zusätzlicher, „klassischer", der Konsole beiliegender Controller, der für mehr als nur Retro-Downloads taugt und mit dem ich wie bei der Konkurrenz spielen kann, wäre ein Traum. Doch wird dieser meiner Einschätzung nach nicht in Erfüllung gehen. Die Verkaufszahlen der Wii geben Nintendo Recht – warum also einen Schritt zurück machen?

Christoph: Diese Debatte wird weiterhin spannend bleiben, ganz klar! Zum Glück bin ich nicht nur auf all den modernen Schnickschnack angewiesen: Wenn ich althergebracht zocken möchte, dann schnapp ich mir den NES- oder N64-Controller. Das ist Gaming in Reinkultur!



Wie viel Gefuchtel in Wii-Spielen darf sein? Das Bild zeigt die Reaktionstests in **Red Steel 2**, in denen man zum Beispiel die Wii-FB schütteln muss, um einen Gegner loszuwerden.

TESTEN UND FETT SPAREN!

3 Ausgaben N-ZONE plus das aktuelle N-ZONE-Pokémon-Sonderheft oder den brandneuen Zelda-Manga für nur € 6,90!

Jetzt mit 34% Rabatt

+

Das aktuelle N-ZONE-Sonderheft **Pokémon**

ODER

Der spannende **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** von TOKYOPOP!

Zum Kennenlernen: Holt euch das N-ZONE-Mini-Abo für schlappe € 6,90!
Zusätzlich gibt es das aktuelle Pokémon-Sonderheft der N-ZONE oder den **Zelda**-Manga **Ocarina of Time** gratis.

abo.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland: Computec Kundenservice, Postfach 20080, Hamburg, Fax: 01805-8618002 (14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz); Österreich: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt, Fax: 0820-00 10 86; weitere Länder: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern, Fax: 0041 (0)41-3292204

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

☒ JA, ich möchte das Miniabo der **N-ZONE.** Senden Sie mir 3 Ausgaben für nur € 6,90!

Absender *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Gefällt mir N-ZONE, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Heft jeden Monat frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (€ 39,50/12 Ausg. (= € 3,29/Ausg.); Ausland € 51,50/12 Ausg.; Österreich € 47,-/12 Ausg.) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir N-ZONE wider Erwarten nicht, so gebe ich spätestens 14 Tage nach Erhalt des zweiten Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.

Bitte senden Sie mir folgendes Gratis-Extra:

❒ **N-ZONE-Sonderheft 01/09 Pokémon**
(Prämien-Nr.: 70132234)

❒ **Zelda-Manga Ocarina of Time**
(Prämien-Nr.: 1094437)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

694288

❒ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. | | | | | | | | | | |

BLZ | | | | | | | | |

❒ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 6-8 Wochen)

❒ Ich bin damit einverstanden, dass Computec Media AG und ihre Partner mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

WILLKOMMEN IM N-ZONE-SHOP!

Der beste Service für die besten Leser der Welt: exklusiver Kleinkram und unwiderstehliche Angebote für grenzenlosen Spielspaß!

N-ZONE im Abo

Geld sparen, eine tolle Prämie erhalten und die N-ZONE lesen, bevor sie in den Handel kommt!

Jeden Monat topaktuelle News, Vorschauen, Tests, Tipps & Tricks sowie alles rund um Nintendo – das gönnt man auch gerne anderen Nintendo-Fans, vor allem wenn es dafür noch eine tolle Prämie gibt! Wer Freunde, Bekannte, Kollegen oder Verwandte von seiner Lieblingsspielezeitschrift überzeugt, darf sich zur Belohnung beispielsweise ein nigelnagelneues Wii-Spiel, darunter coole Hits wie **Wii Fit Plus**, **New Play Control! Mario Power Tennis** und **Boom Blox Smash Party**, aussuchen. Und wer noch zögert, sich selbst ein Jahresabo zuzulegen, sollte es mit dem Mini-Abo versuchen. Dieses enthält drei Ausgaben der N-ZONE zum Schnäppchenpreis inklusive einer tollen Prämie, etwa der allseits beliebte **Zelda**-Manga oder das N-ZONE-Pokémon-Sonderheft. In der Regel bekommen unsere Abonnenten die N-ZONE sogar ein paar Tage, bevor sie am Kiosk erhältlich ist! Nähere Informationen und Bestellcoupons findet ihr für das Leser-werben-Leser-Abo auf Seite 59 und für das Mini-Abo auf Seite 95 der euch vorliegenden Ausgabe der N-ZONE. Alles zum Jahresabo, weitere Details, Tarife und Prämien findet ihr wie gewohnt auf **abo.n-zone.de**.

Premium-Archiv

N-ZONE Premium verpasst?
So könnt ihr sie nachbestellen!

Coole Poster, Sticker und Pappaufsteller … In den N-ZONE-Premium-Paketen stecken mehr starke Unique Items als in einem durchschnittlichen **Zelda**-Inventar. Falls ihr eines der exklusiven Meisterwerke verpasst habt und diese Lücke füllen wollt: Auf **shop.n-zone.de** könnt ihr euch eines der letzten Exemplare nach Hause bestellen. Allerdings nur, solange der Vorrat reicht.

T-Shirts für Fans

N-ZONE zieht euch an!

Coole Sprüche auf coolen Shirts für coole Leser: In Kooperation mit 3Dsupply bieten wir euch unter **www.n-zone.de** eine Vielzahl an schicken Gamer-Shirts an. Natürlich gibt's die qualitativ hochwertigen Klamotten mit den stylishen Aufdrucken zum kleinen Freundschaftspreis.

Noch mehr Lesefutter für Spielefans

Ihr wollt über den Nintendo-Tellerrand hinausblicken? Dann seid ihr hier richtig!

Kids Zone 07/10
Top-Themen: **Pokémon HeartGold/SoulSilver, Yu-Gi-Oh! World Championship 2010** u. v. m.

play³ 04/10
Top-Themen: **God of War 3, Final Fantasy XIII, Heavy Rain, Battlefield: Bad Company 2, MAG** u. v. m.

Games & More 04-05/10
Top-Themen: **Split Second, Final Fantasy XIII, Red Steel 2, Star Trek Online,** Kool Savas im Interview u. v. m.

Games Aktuell 04/10
Top-Themen: **Lost Planet 2, Fallout New Vegas, F1 2010, Mafia 2, Just Cause 2, Metro 2033** u. v. m.

LESEPAUSE

DAS DVD-, BLU-RAY- UND KINO-MAGAZIN

//JETZT NEU! **MEHR KINO ★ MEHR STARS ★ MEHR ENTERTAINMENT**

AUSGABE 05/2010
AB 21.04.10 AM KIOSK

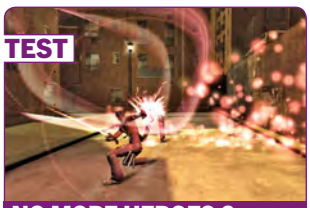
Abonnenten erhalten das Heft in der Regel einige Tage früher!

MONSTER HUNTER TRI

Im nächsten Heft gehen wir für euch auf Monsterjagd und verraten, ob das Wii-**Monster Hunter** rockt!

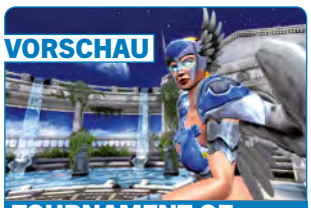
POKÉMON GOLD/SILBER

Schnappt sie euch alle mit dem zweiten Teil unserer **Pokémon**-Komplettlösung und dem PokéDex-Poster!



NO MORE HEROES 2

Wir nehmen den Nachfolger des legendären Wii-Action-Spektakels unter die Lupe!



TOURNAMENT OF ...

Legends: Das Beat'em Up der **Conduit**-Macher von High Voltage angespielt!

AUSSERDEM:

Das **Final Fantasy XIII**-Sonderheft unseres Schwester-Magazins play³ ist das ideale Kompendium für alle Rollenspielfans! Neben einem riesigen Test findet ihr darin auch eine hilfreiche Komplettlösung sowie spannende Hintergrund-Infos zu dem legendären Rollenspielepos für die PS3.

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
Telefax: +49 911 2872-200
E-Mail: redaktion@n-zone.de
www.n-zone.de

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Leitender Redakteur (V.i.S.d.P.) Thomas Eder
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt.
Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion Christoph Kraus, Thorsten Küchler, Sebastian Stange
Mitarbeiter dieser Ausgabe Viktor Eippert, Stephan Gerner, Christina Kalka, Martin Schücker
Freie Mitarbeiter Sebastian Billmeier, Christian Schönlein

Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Birgit Bauer, Claudia Brose, Heidi Schmidt

Layout David Mola, Matthias Schöffel, Stefanie Zehetbauer

Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung David Mola

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar
Leiter Neue Medien Justin Stolzenberg

www.n-zone.de

Chefredakteur Online Florian Stangl
Redaktion David Martin, Maik Koch
Entwicklung Markus Wollny, Marc Polatschek, René Giering, Aykut Arik, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld, Emanuel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleiter
Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel.: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online
InteractiveMedia CCSP GmbH, T-Online-Allee 1, 64295 Darmstadt
Telefon: +49 6151 5002-100, Fax: +49 6151 5002-101
E-Mail: info@interactivemedia.net

Anzeigendisposition anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 23 vom 01.01.2010

Abonnement

Deutschland:
Post: Computec Kundenservice, Postfach, 20080 Hamburg
E-Mail: computec@dpv.de
Telefon: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*;
Support: Montag 07:00-20:00 Uhr, Dienstag-Freitag 07:30-20:00 Uhr, Samstag 09:00-14:00 Uhr;
*(14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz);

Österreich:
Post: Computec Abo-Service, Postfach 5, AT-6960 Wolfurt
E-Mail: computec@abo-service.at
Telefon: 0820-00 12 80
Fax: 0820-00 10 86
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Schweiz/Rest der Welt:
Post: Computec Leserservice, Postfach, CH-6002 Luzern
E-Mail: computec@leserservice.ch
Telefon: 0041 (0)41-329 22 48
Fax: 0041 (0)41-329 22 04
Support: Montag-Freitag 07:30-20:00 Uhr;

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: Normal-Abonnement € 39,50
Österreich: Normal-Abonnement € 47,-
Ausland: Normal-Abonnement € 51,50

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY 3, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE
Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, PANI DOMU EKSTRA, PANI DOMU POLECA, SEKRETY SERCA, CIENIE BLASKI
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, PLAYBOY EXCLUSIVE, DESIGN ROOM

SMS an 33333* 0900-033333* 9222*

HANDY SPIELE 1 – TOP SPIELE TO GO!

FÜR JAMES CAMERON'S AVATAR UND VIEL MEHR SENDE MATCH5776 AN 33333

James Cameron's Avatar – match5776	Worms® 2010 – match5777	Die Sims™ 3 – match5778	Vancouver 2010 - Das offizielle Handyspiel – match5779	Wer wird Millionär? 10 Jahre – match5780
Tetris Revolution – match5781	World Series of Poker: Hold'em Legend – match5782	Trivial Pursuit – match5783	Puzzle Bobble Evolution™ – match5784	EA SPORTS™ Fussball Manager 10 – match5785
Gehirn Jogging™ 3 mit Dr. Kawashima – match5786	365 Solitaire – match5787	Monopoly World – match5788	Call of Duty: Modern Warfare Force Recon – match5789	Snake Revolution – match5790
House M.D. – match5791	Doom RPG II – match5792	WWE Smackdown Vs. Raw 2010 – match5793	Bejeweled Twist – match5794	Kartenspiel Klassiker – match5795

Heize in den schnellsten und heißesten Wagen durch die Straßen von Chicago, Dubai, Italien oder London in 24 Straßen- und Profi-Rennen. Besiege die drei weltbesten Profi-Rennfahrer! HANDY SPIEL 1

„BE A PRO" IN EA SPORTS FIFA 10! HANDY SPIEL 1
Probiere die coolen neuen Standards, leistungsbasierte Schusskontrolle und weitere europäische Ligen aus.

REAL KLINGELTÖNE 2 / SONGS IN VOLLER LÄNGE 4

	Real Klingeltöne 2	Songs in voller Länge 4	
Ke$ha - Tik Tok (P.Diddy)	ton5113	song7757	(3:20)
Frauenarzt & Manny Marc - Disco Pogo	ton5114	song7758	(3:24)
Lady GaGa - Bad Romance	ton5115	song7759	(4:55)
Keri Hilson - I Like	ton5116	song7760	(3:38)
Bushido - Alles wird gut	ton5117	–	–
Unheilig - Geboren um zu leben	ton5118	song7761	(3:50)
Jürgen Drews - Ich bau dir ein Schloss	ton5119	song7762	(3:46)
Fauli - Jammi Jammi	ton5120	song7763	(2:28)
Azure Diane - I Will Love You Monday (365)	ton5121	song7764	(3:23)
Black Eyed Peas - Meet Me Halfway	ton5122	song7765	(4:44)
David Guetta - Kid Cudi - Memories	ton5123	song7766	(3:28)
Owl City - Fireflies	ton5124	song7767	(3:49)
Culcha Candela - Monsta	ton5125	song7768	(2:37)
Peter Maffay - Und es war Sommer (Version 2010)	ton5126	–	–
AC/DC - Highway To Hell	ton5127	–	–
Rihanna - Russian Roulette	ton5128	song7769	(3:48)
Sido - Geburtstag	ton5129	song7770	(4:47)
Jason Derulo - Whatcha Say	ton5130	song7771	(3:42)
Alexandra Burke Feat. Flo Rida - Bad Boys	ton5131	song7772	(3:27)
DJ Ötzi & Nik P. - Ein Stern (der deinen Namen trägt)	ton5132	song7773	(3:55)
Sportfreunde Stiller - Lass mich nie mehr los	ton5133	song7774	(2:57)
Ich + Ich - Pflaster	ton5134	song7775	(3:26)

HANDY THEMEN 3

DEIN NORMALES HANDY-MENÜ IST DIR ZU LANGWEILIG? DANN WÄHLE JETZT ZWISCHEN DIESEN INNOVATIVEN STYLINGS!

FÜR DAS HANDY THEME „NEONWÜRFEL" UND VIEL MEHR SENDE STYLE3502 AN 33333*

style3502, style3503, style3504, style3505, style3506, style3507, style3508, style3509, style3510

APPS 1

GRANDIOS! Für jede Lebenslage ein kleiner Helfer.

TWITTIX – soft3117
Jetzt wird auch mobil mit Smartphones gezwitschert! Twittix bietet Dir den uneingeschränkten Austausch von Informationen aller Art.

PARTNER TRACKER 3.0 – soft3118
Den Partner auf Schritt und Tritt verfolgen?! Kein Problem - jetzt mit neuen interaktiven Möglichkeiten.

IM+ INSTANT MESSENGER – soft3119
Happy Chatting! Dieser Client unterstützt alle großen Chat Services. ICQ®, MSN® und vieles mehr jetzt mobil auf Deinem Handy

NACKTSCANNER – soft3120
Schaue durch die Kleidung anderer Leute! Sieh Deine Freunde einmal ganz anders - und zwar nackt!

FART CONTROL – soft3121
Die erste Furzmaschine mit Bewegungssensor! Lasse dein Handy den peinlichen Sound abspielen, wenn jemand vorbeigeht oder auf deinen Handwink hin.

FUN VIDEOS 2

VIDEOS IN VOLLER LÄNGE ZUM ABLACHEN!

Spaß auf der Toilette – clip3532	Pingu: Ungezogen – clip3535
Hamster der Massen: Der Hamsterdance Song – clip3533	Mein Bruder: Schlecht trainiertes Bruder – clip3536
Happy Tree Friends: Eye Candy – clip3534	Stubbige Strolle – clip3537

SCREENSAVER 3

DER BILDSCHIRMSCHONER FÜRS HANDY!

ani4581, ani4582, ani4583, ani4584, ani4585, ani4586, ani4587, ani4588

INTERAKTIVE LOGOS 3 – SMS an 33333

DEIN HANDY LEBT UND REAGIERT AUF DEN SALTOHESTAND!

BEKANNT AUS DEM TV!

bild4192, bild4193, bild4194, bild4195, bild4196, bild4197, bild4198, bild4199, bild4200, bild4201, bild4202, bild4203

WIE BESTELLE ICH?
1. Sende das Bestellwort an 33333* (z.B. für Need for Speed™ Shift sende match5797 an 33333)
2. Klick den Downloadlink
3. Finde Dein Produkt und starte den Download

*Jedes Abo nur (D) €4,99/Woche, (AT) €5,00/Woche, (CH) SFr9,90/Woche. Inhalte: 1 3 Gutscheine für Spiele/Applikationen (ohne Erotik) im Jamba TopApp-Abo. Jederzeit Ende: stoptopapp per SMS. 2 2 Gutscheine für Töne + 3 Funvideos (ohne Erotik) im Jamba TopTon-Abo. Jederzeit Ende: stoptopton per SMS. 3 5 Gutscheine für Logos/Funvideos (ohne Erotik) im Jamba TopGrafik-Abo. Jederzeit Ende: stoptopgrafik per SMS. 4 6 Gutscheine für Songs und Musik-Videos (ohne Erotik) im Jamba TopMusic-Abo. Jederzeit Ende: stoptopmusic per SMS. Für alle Abos gilt: Jede Bestellung zzgl. 1 SMS & WAP/GPRS-Kosten gem. Mobilfunktarif. Nach Aufbrauch des Abo-Guthabens gilt max. €5,00/Bestellung bzw. SFr9,90. Guthabennutzung, Handytypen & AGB: www.jamba.de, www.jamba.at, www.jamba.ch auf Handy und PC. Hilfe? (DE) 0180 5 554890 124 (0,14 €/Min aus Festnetz, max. € 0,42 aus Mobilnetz) (AT) 0810 005137 (0,072€/Min) (CH) 0848 000 145. Mindestalter 16 Jahre.

Nintendo

The Pokémon Company

VORBESTELLER ERHALTEN EINE KOSTENLOSE POKÉMON FIGUR ZU IHRER EDITION!

HO-OH

Wenn du jetzt Pokémon Goldene Edition HeartGold vorbestellst, erhältst du diese Ho-Oh Figur!

LUGIA

Wenn du jetzt Pokémon Silberne Edition SoulSilver vorbestellst, erhältst du diese Lugia Figur!

Pokémon
GOLDENE EDITION HEARTGOLD

Pokémon
SILBERNE EDITION SOULSILVER

Beide Spiele enthalten den brandneuen **Pokéwalker.** Übertrage Pokémon auf den Pokéwalker, gehe mit ihm herum, so dass es zutraulich wird und Erfahrungspunkte verdient. Sammle „Watt", finde Items oder fange Pokémon.

NINTENDO DS.

SOLANGE DER VORRAT REICHT. ABBILDUNGSGRÖSSEN KÖNNEN VON DEN PRODUKTEN ABWEICHEN.

2010 Pokémon. © 1995-2010 Nintendo/Creatures Inc./GAME FREAK inc. TM, ® and the Nintendo DS Logo are trademarks of Nintendo. © 2010 NINTENDO.